게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프®

「더 슈퍼패미컴」「비프 메가드라이브」 기사특약

'95 2

값 4,500원

특보

①「드래곤퀘스트6」 최신 비밀 공개
②새로운 고대문명을 알 수 있다「크로노트리거」
③「프론트미션」의 신캐릭터와 스테이지 속속 공개
④ 아케이드용「손오공 슈퍼배틀2」 등장! 필살기 대공개

긴급속보

①「슈퍼32X」, 국내 발매개시
②철저해부, 닌텐도 32비트「버철보이」
③ 드래곤볼의 역사를 한눈에 알 수 있는「초오공전」해부

★빅뉴스
챔프 2월호 가격은 종전 그대로

① 특별부록/ 1 근정 3DO 예쁜 엽서 10매 전원 증정

② 별책부록/ 아케이드 게임 완전 소개서「챔프 아케이드」 IBM PC 특급 정보지「게임파워」 2 가상 체험관「어뮤즈21」 50% 할인권 수록

집중공략 슈퍼 동키콩컨트리2편, 브레스 오브 화이어2

화려한 대서사 RPG「프론트 미션」 2월 24일 발매확정!

© SQUARE ™

SAMSUNG
삼성전자

경품 응모권 당첨자를 발표 합니다!
시상은 각 응모점별로 1월중에 실시합니다.

1등 : 삼성 486 그린컴퓨터 (1명)

장 효 준　부천 부인국민학교 4학년 (부천 송내점)

2등 : 삼성 CD알라딘 보이 (5명)

봉 태 형 : 구리 부양국민학교 5학년 (경기 구리점)
윤 영 호 : 서울 동양중학교 1학년 (서울 흑석점)
김 광 태 : 경기 동부국민학교 1학년 (경기 하남점)
김 병 훈 : 전주 평화국민학교 5학년 (전북 전주점)
김 건 희 : 서울 중동중학교 1학년 (서울 대치점)

3등 : 소닉과 너클스 (삼성슈퍼알라딘보이 팩) : 30명

김 노 익 : 인천 부평서중 2년 (인천 산곡점)
동 재 용 : 서울 내발산국교 5년 (서울 가양점)
이 지 연 : 서울 갈현국교 6년 (서울 갈현점)
김 현 민 : 창원 마산공고 2년 (경남 창원점)
백 대 현 : 인천 산곡중 1년 (인천 효성점)
강 인 찬 : 전남 삼산중교 1년 (전남 순천점)
양 준 호 : 서울 동북국교 4년 (서울 쌍문점)
정 승 학 : 대구 능인중교 1년 (대구 지산점)
김 거 산 : 경기 부양국교 5년 (경기 구리점)
송 창 호 : 서울 개포중교 3년 (서울 개포점)
고 일 권 : 부천 상동국교 3년 (부천 송내점)
신 동 범 : 서울 대성중 2년 (서울 갈현점)
정 석 재 : 부산 연천국교 6년 (부산 연산점)
윤 형 석 : 분당 수내국교 5년 (파크타운 점)
최 성 민 : 분당 분당국교 5년 (분당 서현점)
이 유 정 : 서울 묘곡국교 3년 (서울 명일점)
곽 일 성 : 대구 대서국교 6년 (대구 상인점)
임 인 섭 : 경기 구리중 1년 (경기 구리점)
방 기 철 : 서울 개원국교 5년 (서울 개포점)
김 성 민 : 서울 신동중 2년 (서울 대치점)
김 주 원 : 인천 산곡국교 5년 (인천 산곡점)
권 오 곤 : 서울 가곡국교 5년 (서울 가양점)
김 정 균 : 분당 내정국교 5년 (파크타운 점)
장　운 : 창원 토월중교 1년 (경남 창원점)
담 안 덕 : 서울 강동구 6세 (서울 명일점)
서 성 구 : 전남 북 국교 4년 (전남 순천점)
양 성 욱 : 서울 선덕중 1년 (서울 쌍문점)
권 민 호 : 마산 서중교 2년 (경남 마산점)
이 동 재 : 강원 단구국교 6년 (강원 원주점)
강 아 랑 : 경기 고찬국교 2년 (경기 평촌점)

따라오세요.

진 주 점	경북점촌점	대구복현, 신격점	대구동덕점	대구삼덕점	대구상인·월성점	대구성서점	대구 대명점	대구칠곡점	대구시지, 경산점	대구지산, 범물
(0591) 745-7213	(0581) 53-8944	(053) 953-2805	(053)474-3101	(053)426-6232,3	(053)638-0466	(053)584-1790	(053) 622-2290	(053) 323-4000, 1	(053)792-3697-8	(053)781-2788,9

쌍 문 점	소공동점 (롯데)	영동포점 (롯데)	잠실점 (롯데)	잠실점 (롯데월드)	청량리점 (롯데)	미아점 (신세계)	남대문점 (신세계)	영동포점 (신세계)	목 동 점	가양발산점
90-8994 (신원에벤에셀 프라자210호)									645-8205	690 7264

포 천 점	인천송내점	인천효성동점	인천산곡동점	일 산 점	일산낙민점	김 포 점	수원종로점	금 곡 점	부산연산점	부산수정점
(0357)541-2053 32-8827	(032)321-9081	(032)547-9261	(032)514-6654	1월 OPEN	(0344) 903-6070 (일산프라자 103호)	(0341) 84-5949	(0331) 251-1617	(0346) 592-2087, 8	(051)865-8617	(051)441-7398

1. 정말 실감나는 입체화면!

무려 2,048가지 화려한 색상의
실감나는 입체화면 —
8비트를 두개 연결한 다른
16비트 게임기와 차원이 다르다!

2. 생생한 스테레오 사운드!

귀가 쟁쟁하게, 가슴까지 울리게 —
박진감 넘치는 슈퍼스테레오 사운드가
현장감을 더해준다!

3. 슈퍼파워, 스피드!

현대전의 필승전략은 재빠른 공격과
민첩한 후퇴 —
이 놀라운 스피드, 슈퍼파워를 당할 자
누구인가!

일사천리 서비스 안내

		♣크로바서비스	☎일반전화
서울강남	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 501
서울용산	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 719
서울동부	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 979
서울강서	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 649
부산	서비스센타	♣ 080-052-1472	☎ 751
부산사상	서비스센타	♣ 080-052-1472	☎ 316
대구	서비스센타	♣ 080-071-1472	☎ 753
대전	서비스센타	♣ 080-041-1472	☎ 672
광주	서비스센타	♣ 080-611-1472	☎ 368
청주	서비스센타		☎ 271
인천	서비스센타		☎ 874
안양	서비스센타		☎ 88
울산동부	서비스센타		☎ 51
울산남부	서비스센타		☎ 68
전주	서비스센타		☎ 251
강릉	서비스센타		☎ 647
마산	서비스센타		☎ 23
순천	서비스센타		☎ 745
포항	서비스센타		☎ 75
안동	서비스센타		☎ 52
원주	서비스센타		☎ 732
천안	서비스센타		☎ 555
서산	서비스센타		☎ 63
제주	서비스센타		☎ 58

1472 일사천리

현대전자

■서울 종로구 적선동66현대전자B/D12층
■게임기영업부 : 398-4397~98
● 부산지점 : 807-1232 ● 대구지점 : 751-0304

네오지오 (주)빅에이는 항상여러분을 위해 일합니다!!

"94년은 네오지오의 해"에 보내주신 여러분의 뜨거운 성원에 감사드립니다.

95년, 새해는 여러분이 직접 만들어 나갑니다.

여러분과 함께 할 네오지오의 95년도 표어를 공고합니다. (주)빅에이는 94년과 미찬가지로 95년도 여러분과 같이하고자 하는 뜻이 간절합니다. 여러분의 아이디어를 모집합니다. 95년은 무슨 해가 되어야 좋을지를 "95년은 ? ? ? ? 의 해"로 관제엽서에 명기하여 (주)빅에이로 보내주십시오. 선정된 분께는 소정의 기념품을 드립니다.
〈네오지오 회원지 모니터 요원은 항상 모집합니다.〉

제 1차 소년 · 소녀 가장돕기

(주)빅에이는 게임산업의 수익금 일부를 사회에 환원하고자 합니다.
불우한 환경속에서도 꿋꿋하게 내일을 설계하고 있는 청소년 여러분들에게 작으나마 보탬이 되고 싶습니다.
그 1차적 사업으로 소년 · 소녀 가장돕기사업을 펼칩니다.

그 첫번째 사업으로 불의의 사고로 인해 부모님을 잃고 생계를 책임져야하는 만18세 미만의 소년,소녀에게 매월 10만원씩 10명에게 지급, 생활에 조금이나마 도움이 될까 합니다.
신청절차는 본사 (주)빅에이에서 준비한 신청서류와 자신의 사정을 설명해 줄수 있는(주위사람, 친구, 친지등) 3인 이상의 추천서를 첨부 제출해 주시면 적법한 심사를 거쳐 지원여부를 개인적으로 통보해 드리겠습니다.
선발된 사람은 월10만원씩을 매월 지급받게되며 만18세가 되어 사회적 자립도가 생겼다고 판단되면 지원은 중단됩니다.
기타 자세한 사항은 (주)빅에이 (02) 238-7941~3으로 문의하여 주시면 친절히 상담해 드리겠습니다.
여러분의 많은 추천과 사랑 바라겠습니다.

회원입회금 납부 은행구좌번호 예금주 (주) 빅에이

---

* 국민은행 347—25—0001—118
* 한일은행 089—103721—13—501
* 우체국 012013—0068348—11
* 농협 015—17—001296

빅에이가 부담하는
전국 어디에서나 080—021—4555
*일요일도 영업합니다.

네오지오 전국 취급점 ●게임기 총대리점
* 서울 (주) 빅에이 238—7941~3 * 용산상가 719—7156, 702—7091
* 잠실점 420—9781~3 * 부산(주)빅에이 868—4594~5

NEO GEO VIC-A
주소:서울시 중구 신당 1동 300—6 한영 B/D 1층
TEL:238—7941~3 FAX:238—7940

SKC SOFT LAND

시스템 파워의 집대성!
아이콘 조작의 2부대
전투를 즐겨보자!

겨울방학 게임 대 특매 !!!

SKC 소프트랜드에서는
94년도 겨울 방학을 맞아
다음과 같이 인기 게임의 할인
판매를 실시합니다.

- 기 간: 1994년 12월 24일 부터 실시
- 할인율: 30%-60% (일부품목 제외)
- 장 소: SKC소프트랜드 각 대리점

※기타 자세한 사항은
SKC소프트랜드
또는 각 대리점으로
문의하시기 바랍니다.

First Queen IV
퍼스트 퀸

퍼스트 퀸 IV

보다 다양해진 캐릭터, 2부대의 다이나믹한 전투화면,
명령으로 가능해진 클라스의 변화까지--
변경 가능해진 파라미터 윈도우의 조작과 실감나는
그래픽 화면은 당신을 잠시도 놓아주지 않을 것이다!

■ SKC 소프트랜드 전국대리점
● 서울 (소프트타운 : (02)595-7750, 게임국전 : 718-4400, 멀티테크 : 703-4658, 게임랜드 : 712-3682, 진전상 : 237-5508, 소프트라인 : 706-2220, 대한컴퓨터 : 562-44

SKC SOFT LAND

1944

2차 세계대전의 역사를 바꿔라!

SIMULATION

ACROSS THE RHINE™
ARMORED COMBAT

1944

택스처 매핑(TEXTURE MAPPING)기법을
이용한 사실적 전투상황을 완벽한 3차원
그래픽으로 기갑부대들의 활약상을 재현한
본격 탱크 시뮬레이션 게임! 2차대전 기갑부대의
유능한 지휘자가 되어 세계 역사를 바꿔보자!

MICRO PROSE

■ SKC 소프트랜드 전국대리점
●서울/소프트타운 : (02)595-7750, 게임궁전 : 718-4400, 멀티테크 : 703-4658, 게임랜드 : 712-3682, 진전산 : 237-5508, 소프트라인 : 706-2220, 대한컴퓨터 : 562-44

SKC SOFT LAND

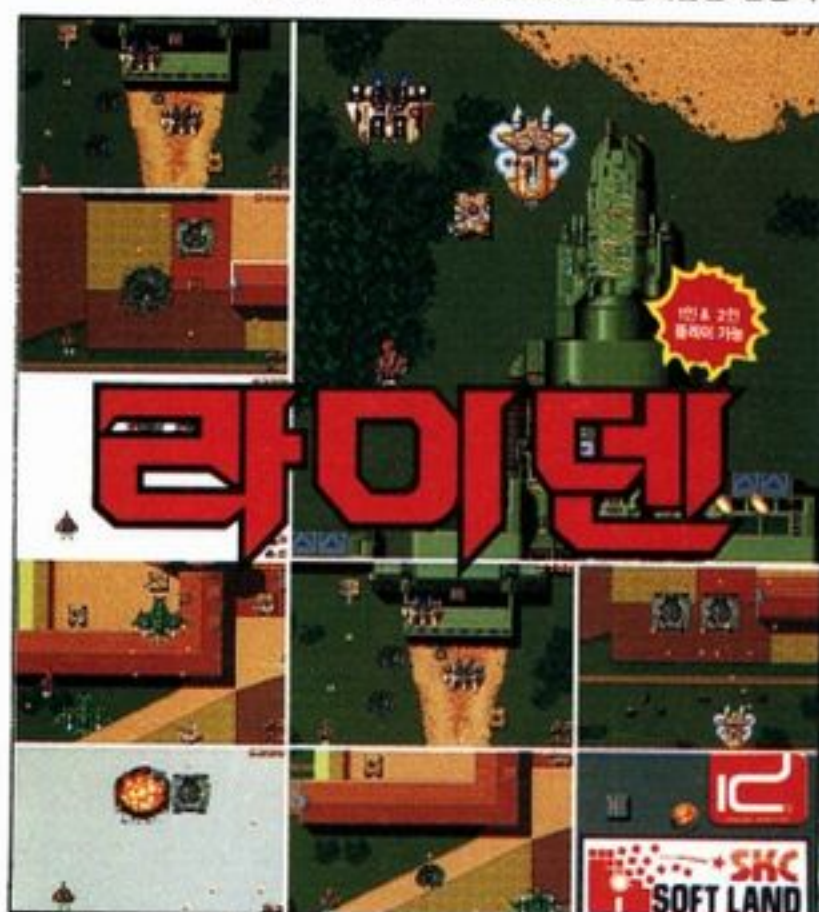
SKC 가 추천하는

인기 게임 시리즈

의적 (부제:임꺽정)

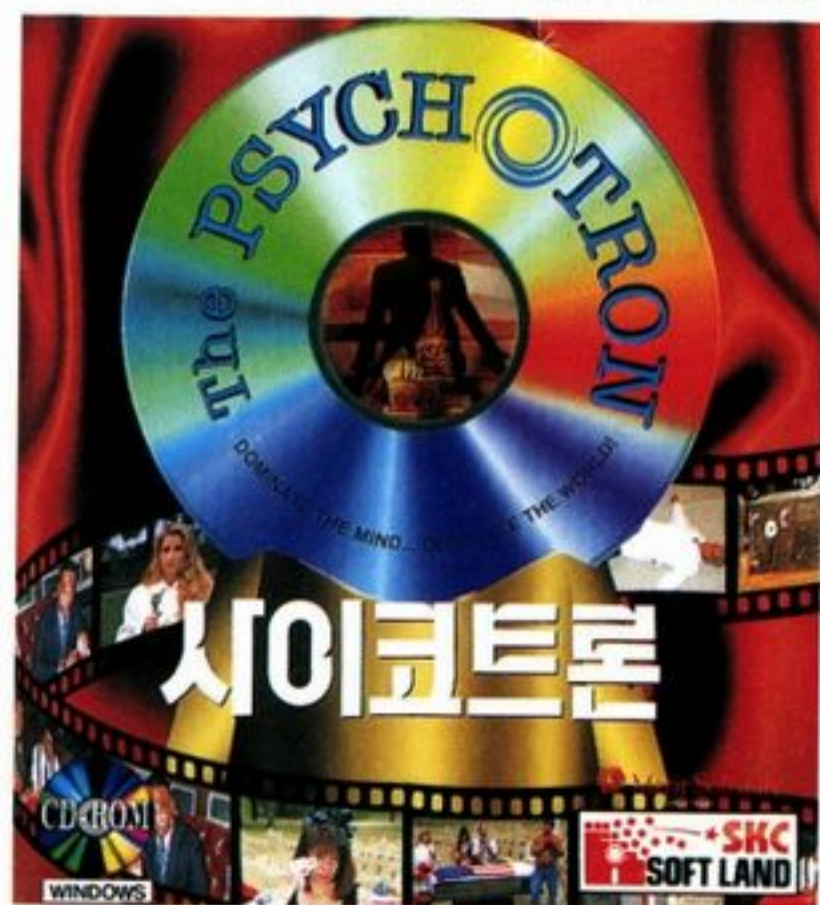
도시의 깊은 밤, 전철은 1555년 양주에서 멈추고 당신은 임꺽정이 되어 악의 무리와 대항하게 된다. 다양한 무술전법과 실감나는 화면전개, 스릴넘치는 탄탄한 구성의 세계최고 3D 액션게임을 만난다!

조계비행 (DAWN PATROL)

1차 세계대전의 치열한 공중전! 죽음을 건 스릴 넘치는 전투비행에서 당신은 용기와 뛰어난 전술판단으로 하늘의 지배자가 된다!

라이덴 (RAIDEN)

지구의 마지막 방어무기, 선더가드(Thunder God)! 환상적 속도감, 화려한 그래픽과 놀라운 사운드, 외계인의 다양한 공격과 치열한 공중전까지-전투 폭격기의 진수를 경험할 수 있는 오리지날 아케이드 게임의 결정판!

미래탐정 라이안

꿈의 그물안으로 떠나는 여행! 4000프레임의 실감나는 그래픽 화면속에서 라이안의 잠재의식과 한판승부를 벌이게 된다. SF와 추리소설이 완벽하게 연출하는 스릴만점의 어드벤쳐 게임!

Crime Patrol

신참 경찰관에서 시작, 형사로 승진, 강력범들과 상대하는 SWAT팀을 거쳐 마침내, 당신은 델타포스의 영광스런 일원이 된다! 실제 촬영기법을 이용한 생생한 화면속에서 전개되는 멀티레벨의 라이브 액션 스릴러 게임을 즐겨보자!

TOMCAT (FELLT DEFENDER)

북극해와 남지중해 상공에서 펼쳐지는 짜릿한 전투비행! 당신은 세계에서 가장 뛰어난 조종사! PC의 기능과 멀티미디어의 확장된 능력이 혼합된 본격 전투비행 시뮬레이션 게임!

사이코트론 (PSYCHOTRON)

초능력의 힘을 다루는 첨단무기 사이코트론을 찾아라! 당신의 지혜와 능력을 총동원해서 악의 세계지배를 막아야 한다. 3차원 애니매이션으로 즐기는 본격 인터엑티브 미스터리 무비!

소비자 상담은 크로바전화(수신자부담) 080-023-6161을 이용해 주세요.

구미/금오컴퓨터 : (0546) 52-6866 ●**전주**/전주컴퓨터백화점 : (0652) 88-7100, ●**대구**/매일소프트랜드 :

영상·음향·메모리의 종합메이커

DAOU INFOSYS CORP.

년말연시 최고의 선물!

올해의 HIT상품 단연 게임머신

패밀리용

- 장군의 아들
- 둘리 부라보
- 메탈포스
- 코코 어드벤처

겜보이용

- 장군의 아들
- 토토월드
- 둘리 부라보
- 슈퍼 월드컵축구
- 수호전사

Game Machine

게임머신

- 선명한 화면 깨끗한 음질
- 화려한 디자인 다양한 색싱
- 완벽한 품질검증,(EMI 검증
  철저한 A/S
- 합리적인 가격과 견고한 내구성
- 2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행

게임머신 전문 A/S 취급점
*** 게임파워**

서울특별시 용산구 한강로3가 2—8 나진상가 12동 123호
TEL : (02)706—9002 FAX : (02)714—7698

머나먼 세계
정상의 위치로 가는 길!!

이제 한편의 게임으로 전게임 장르의 진수를 맛보실 수 있습니다.

종합 Action RPG Game.(세계 정복편)

Hello Mr. President

YS는 잘났어

1. 20M 대용량(5.25″ FDD)
2. 당대 최고의 Charactor(세계 정상)
3. 상상을 초월하는 Idea
4. 온가족이 동시에 즐기는 가족오락관
5. Game 전문 S/W 전문회사가 제작한 초유의 화제작

5.25″ Disk

패밀리 노래방

특별할인 대잔치

금년 겨울방학에는 나도 노래 좀 하자!

제품 기능 및 특장점

기능

❶ 모든 패밀리 게임기에 사용가능
❷ TV에 연결사용
❸ AUDIO기기에 연결가능

특장점

❶ **가족과 함께 노래대결을**
노래점수가 화면에 표시되어 더욱 신나요.

❷ **음의 빠르기도 내마음대로**
조정기로 음높이와 빠르기를 조정하세요.

❸ **노래는 차례차례**
최대 5곡까지 예약되니까 순서대로 부르세요.

❹ **56곡 기본내장**
56곡의 인기곡이 기본으로 내장되어 최고의 음질을 즐기세요.

❺ **목소리 보다 마이크 덕분**
다이나믹 고급마이크로 최고의 음질을 즐기세요.

❻ **항상 새롭게**
팩만 교환하면 항상 새로운 노래를 즐겨요.

기기:권장소비자가 ~~₩87,000~~ →?
S/W:권장소비자가 ~~₩28,000~~ →?

상상불허!!

① 마이크 ② 56곡 내장

소프트웨어

◈애창곡 베스트40(패밀리노래방용)

◈캐롤모음18/애창곡베스트32/어린이동요모음집 (패밀리노래방용)

※ 전국의 게임매장 및 주요 백화점에서 판매중

DAOU INFOSYS CORP.
(주)다우정보시스템
TEL : (032)611－9625～8
소비자 상담실 : 3450－4837

▶서울(02): 으뜸본점:703-1564, 게임랜드:712-3682
모닝게임:701-6066, 게임파워:706-9002
삼일전자:715-3131, 멀티테크:703-4658
영일전자:713-0140
▶부산(051): 태원상사:805-8968
▶광주(062): 마이컴프라자:522-9938, 광주컴:226-7948
▶청주(0431): 청주으뜸:68-8070
▶대전(042): 대전태원:252-1309
▶대구(053): 대구꾸러기:421-5234

지금 세계의 아이들은 CD-ROM으로 학습하고 있습니다

Multimedia CD-ROM Title

STORY SHOP

사용환경
IBM(100% 호환) 486PC 이상 권장, 컬러모니터
기본 메모리 4MB 이상
한글 윈도우 3.1
사운드블래스터 호환 사운드카드
CD-ROM 드라이브(2배속권장)
마우스, 스피커

정가 : 1, 2집 : 각 29,700원

축! OPEN
"미디어 파크"
전자랜드 하이테크 프라자 3-18호
Tel:3272-2122, 3

이제, 당신의 자녀도 입체적으로 교육시키십시오

보고 듣고 말하고 생각하는 가운데 종합적 사고능력을 길러주는 최첨단 입체교육 프로그램 멀티미디어 CD-ROM스토리샵

보고 재미있는 동화를 살아있는 영상으로— 아이의 정서는 풍부해지고 창의력은 쑥쑥!

말하고 묻고 대답하고 이야기 꾸미고… 표현력은 최대로! 관찰력은 최고로!

생각하고 퍼즐게임, 글자놀이방, 수리학습으로 입체적인 사고도 키우고— 지능지수도 높이고—

듣고 동물소리, 새소리, 여러가지 실감나는 사물소리로 아이의 상상력은 무한대—

칠하고 컴퓨터로 그림을 그려보고 색칠도 해보고 아이의 감각은 다양해지고— 창의력은 깊어지고—

온가족이 영어로도 아빠의 생활영어, 중학교 아이의 독해학습— 온가족이 동화를 영어로 함께 듣고 따라하고 모르는 사이에 아이의 영어실력도 차곡차곡!

CD-ROM 스토리샵 각 책에는 재미있는 이야기와 다양한 지능개발코너가 실려있습니다.

- **이야기퀴즈왕**
  동화의 내용을 묻고 대답하는 가운데 아이의 인지능력이 향상됩니다.
- **똑똑 연구실**
  동화에 나오는 특정 동물 또는 사물을 알아보며 아이의 관찰력이 길러집니다.
- **그림놀이방**
  컴퓨터로 그림을 그려보고 색도 칠하며 아이의 상상력이 키워집니다.
- **퍼즐놀이방**
  동화의 장면으로 퍼즐게임을 하면서 추리력은 물론 종합적 사고력이 키워집니다.
- **글자놀이방**
  한글 자모의 이름과 낱말을 익히며 자연스럽게 아이의 언어표현능력이 길러집니다.
- **숫자놀이방**
  재미있는 수세기, 셈하기 놀이로 수리학습 능력은 물론 지능을 높여줍니다.

동아 CD-ROM 타이틀시리즈

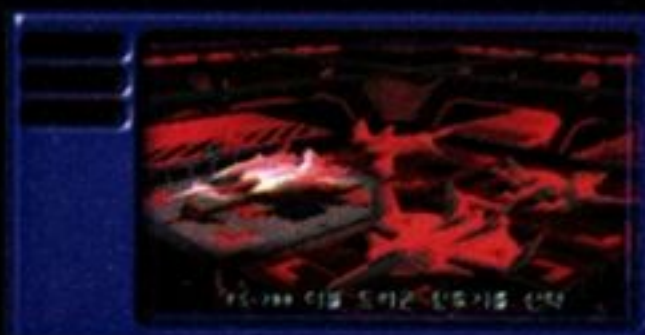
POP HOUSE 3, 4집 출시!
고객의 의견을 최대로 반영, 수록곡을 6곡으로 늘렸습니다.

Welcome To POP HOUSE

■ 정가 : 1집, 2집 각 27,500원

오성식 생활영어 SOS
이시대 최고의 베스트 타이틀!
■ 정가 : Part 1, Part 2 각 132,000원
Mac용 : 242,000원

유아학습용 멀티미디어 CD-ROM 타이틀
두기의 하루

개발·공급 : 동아출판사
Tel:3272-2122,3

BACK™
MULATOR

CD-ROM 게임의 대혁명...
TAKE BACK(탈환) 으로 시작 합니다!

게임이라기보다 한편의 영화를 보는듯한 국내 최초의 CD-ROM 전용 3차원 시뮬레이션 게임 TAKE BACK(탈환)!
어떤 수입 게임 보다도 탁월한 그래픽, 클래식 스타일로 작곡한 웅장한 배경음악, 박진감 넘치는 효과음, 누구나 손쉽게 조작 할 수 있는 한글 그래픽 인터페이스 를 구현한 TAKE BACK(탈환)! 이것은 시작에 불과 합니다.

〈대리점 및 협력업체〉
서울지역:게임랜드(용산):712-3682,멀티테크(용산):712-8967,꾸러기(용산):707-0507,동부프라자(용산):701-9060,
멀티타운(용산):704-0065, CD마당(세운상가):279-9996,금성토탈시스템(구로):675-8631,영컴프라자(강동):442-7740,
지방:대구게임랜드(대구):421-5234, 소프트마당(대전):221-0280,게임도매상사(원주):43-9812,데이터라인(마산):45-3228,
유통사:소프트라인:706-2220,한국소프트:711-2700, 멀티미디어 랜드:703-0980,KT S/W프라자:711-0500,소프트타운:711-5430,
동아워머리:796-9999, 아프로만 소프트밸리:703-9691, 백화점:애경백화점:818-0531, 직영점:(용산):713-5011~2,
(대치동 문외문고):566-7273~4

신세대 게임기 스타트랙 탄생 탑솔에서 생산합니다.

한글판 64가지 게임내장

- 국내최초 한글판 신개발 64가지 게임 내장
- 2인용 패드
- 별도제작 고급형 RF채용
- 철저한 A/S보장
- 소비자가격 ₩139,000

탑솔 생산품목 게임기의 귀족 스타트랙은 최고의 상품임을 자부합니다.

RF S.W(TV연결)

- 훼밀리용
- 슈퍼겜보이용(MEGA Ⅱ)
- 슈퍼콤용
- 전게임기호환

2인용 멀티탭

- 해태바이스타용
- 듀오(피시엔진)용

바이스타 컨버터

- 훼밀리용
- 별도 제작가능

대리점 및 판매점모집

※ RF. S/W OEM생산 주문환영

탑솔게임총판

탑 솔 유 통

TEL:(042) 255-5947~8 써비스센타 TEL:(042)632-4650~1

서울총판 영컴프라자 강동구 명일동 고덕 삼환 APT 상가 108호 TEL:(02) 442-7240

가격파괴

소비자가격 ₩~~169,000~~
특별할인가₩ 98,000

해태 16 비트 게임기 바 이 스 타

전국 총판 및 판매원 모집

■ 해태슈퍼컴의 기술로 탄생시킨 미래형 첨단 게임기 16비트 바이스타를 겨울방학동안 구입고객에게 특별할인가 ₩98,000에 한정 공급합니다.

바이스타컨버터
PC-CARD 및 터보 그래픽스
(USA) MD+CARD
PC-ENGINE 대응 컨버터 판매개시!
미국및일본 등지에서 발매되는 NEC사의
모든 PC-ENGINE 계열의 휴카드
(HU-CARD)를 사용하실수 있습니다.
스트리트 화이터 대쉬, 봄버맨 94등···
(1500여종의 소프트웨어)

구식 게임기는 가라!
꿈꾸던 게임기가 나타났다!

첨단기능의 스타트랙과 함께 짜릿한 게임모험을 즐기세요.

1 42게임내장 : 게임기 본체에 42게임이 내장되어 있어 게임팩을 따로 구입하지 않아도 돼요.
2 RF 자동스위치 : 인공지능의 RF 자동 스위치가 있어 TV와 게임기 선택이 자동으로 돼요.
3 스테레오 사운드 : 생생하고 박진감 넘치는 입체음향으로 즐길 수 있어요.
4 원터치 수납방법 : 한번만 눌러주면 조이패드를 편리하게 본체에 넣고 빼서 사용할 수 있어요.
5 GD마크획득 : 디자인이 우수한 제품에 부여되는 GD마크를 획득한 좋은 제품이에요.

전자랜드 〈신관〉

최첨단 가상체험관 탄생

Amuse 21

재미있고 신나는 첨단 가상체험시설을 갖춘
어뮤즈21관에서 21C 첨단과학과
환상의 미래세계를 마음껏 즐기세요.

Time Machine 관

**가자, 환상의
가상현실 세계로 -**

직접 가상현실의 주인공이 되어
마음껏 환상을 맛볼 수 있는 가상체험기
가상체험기종: 우주비행선 조종사훈련.
로보캅, 우주전사 등 …

Laser Ball 관

**신나는 첨단 레이저볼
스포츠!!**

친구와 동료 또는 연인들과 함께
미래의 세계와 밀림의 도시속에서 펼쳐지는
흥미 진진한 도전과 승부를 겨뤄보십시오.

어뮤즈21관은 용산전자랜드에 선보이는 첨단 가상현실체험관으로 시각, 청각 등 인간이 가지고 있는 5감의 감각을 최대한 느낄 수 있도록 컴퓨터가 가상세계를 설정하여 이 속으로 진입한 이용자가 현실감을 느끼면서 즐길 수 있는 체험관으로 과거 오락실에서의 평면게임과는 다른, 컴퓨터와 일체가 되는 완벽한 3차원 미래영상과 환경을 체험할 수 있도록 한 시설입니다.

▶게임은 오전10시 30분 부터 오후 9시30분 까지 가능하고, 일반인은 3,000원,

전자랜드

목 차
CONTENTS

1995 Vol.27 FEBRUARY 2 신세대 게임챔프

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화:702-3211/4, 팩스:702-3215

새해 복 많이 받으세요!

새해 복 많이 받으세요

게임챔프가 독자여러분께 새해 인사를 드립니다. 게임은 신나게, 몸도 튼튼히, 공부는 열심히 하세요! 게임챔프도 95년도 부터는 책값인상을 최대한 억제하고 챔프점수제도 개선책 등 점진적으로 변화된 모습을 보일 것을 계획하고 있답니다. 또 독자서비스 차원에서 PC통신으로도 게임챔프를 볼 수 있도록 PC통신망인 「천리안」내에 「게임챔프」코너를 개설했답니다. 변함없이 챔프를 아껴주세요!!

용산 가상체험관 50% 할인 입장권은 부록 삽지 브로마이드에 있습니다!

특보

긴급속보

챔프 차세대 스페셜

방학특선

특별기획

집중공략

스페셜 금단의 비법

재규어 라인 업

애니비전

특별인터뷰

NEW SOFT

SPECIAL COMMING SOON

COMMING SOON

독자코너 읽을거리

RED HOT
MULTIMEDIA

초대합니다

95년 새해, 환상의 게임나라로 들어오십시요

유진은 알찬열매, 좋은 제품을 만들고자 하는 목표를 가진 회사입니다.
저희 유진은 미국에 기반을 둔 현지 기술개발팀과
공동으로 RED-HOT 이라는 자사 브랜드로
94년 추계 "COMDEX SHOW"에 출품하여 새로운
멀티미디어의 다각화를 실현 하였습니다.
새이름에 담긴 의지와 각오 만큼 21세기의
꿈을 앞당기는 기업으로 힘찬 도약을 해 나갈 것 입니다.

최초보다는 최후의 승리자가 되겠습니다.

주식회사

응모권
응모권을 보내주시는 분께는 당사에서 추첨하여 소정의 상품을 드리겠습니다.

Red-Hot 환상의 게임 나라로 게임 메니아들을 초대합니다

어떠한 게임도 Red Hot과는 궁합만점!!

전혀 경험해 보지 못했던 놀라운 세상을
Red-Hot과 함께 진정한 게임의 묘미를 즐기십시요.

소비자가격 ₩330,000 V.A.T별도가격임

Red-Hot GAME POWER

CD-ROM 드라이브
- IDE방식
- 엑서스시간 : 270m/s
- 데이타 전송률 : 300kb/s

사운드 카드
- 최상의 16bit Sound Card

스피커

죠이스틱

CD-ROM 타이틀
- 국내 최다 타이틀 7종(245 GAME)제공
- ARCADE SHAREWARE GAMES I
- ARCADE SHAREWAREGAMERS II
- STRATEGY SHAREWARE GAMES
- ADVENTURE SHAREWARE GAMES
- CASINO CARD, MAZES, PUZZLES SHAREWARE GAME
- SIMULATION SHAREWARE GAMES
- CHILDREN'S SHAREWARE GAMES

별도판매가능

Red-Hot Multimedia Total solution

Red-Hot WAVE MASTER 32
(Sound Card)

- FM SOUND가 아닌 WAVE SOUND, MPC LABAL II 를 능가하는 국제표준규격
- 128가지 표준 MIDI을 지원 및 51가지의 DRUM SET지원
- WINDOWS에서 최적의 환경을 구현하는 CHIP SET탑재
- S/W지원 : MUSICMAN,WINJAMMER STARTER,국내 최다의 노래방DATA (총2,200곡)

Red-Hot RA 192 CI
(Fax/Modem)

- 내장형 고속 FAX MODEM의 국제규격
- 19200BPS의 고성능 FAX MODEM
- DOS/WINDIWS환경에서 최상 구현
- CCITT, V.42, V.32 bis 등의 표준규격
- 데이타 압축 기능 및 자동에러 정정기능

Red-Hot AV 500
(OverLay Card)

- 초당 프레임의 VIDEO 캡쳐 지원
- 실시간의 VIDEO형태의 모든 매체를 캡쳐, 압축, 편집
- 1/2, 1/4 FULL SIZE 스크린 지원 및 다양한 SIZE 조절 지원
- NTSC, PAL 방식 모두의 VIDEO, S-VIDEO 지원
- 512 • 1024, TRUE COLOR (4:1:1 YUV)지원

협력업체 모집중

- 원하시는 CD-Title을 제공해 드립니다. (Game, Tool, Guide)
- 회사의 특성과 필요에 따라 CD-Title을 제작해 드립니다.

주식회사
유진정보시스템
서울특별시 서초구 방배4동868-13

부산게임천지

부산게임문화는 여기에서 시작된다.

게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며 정품만을 취급하여 게임유저들에게 최상의 서비스를 제공하려고 최고의 노력을 하고 있습니다.

◆게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는 허실적인 회원제를 하지 않습니다.
(그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수 없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.)
◆중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입 저가 판매하고 있습니다.
◆전국 어디서나 전화 한통하면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.
◆3DO및 새턴 소프트를 완벽 구비하였습니다. 게임유저들에게 좀더 빠르게 새로운 소프트를 제공하겠습니다.

차세대 게임기

GT게임기
파격적 특가판매!

(특보)
드래곤볼 Z 초무투전 캐릭터 인형 선착순 증정

게임천지(부산점)
부산공고
동성하이타운 지하내 게임천지
←남천동
문현동→
못골시장

■통신판매 예금주 : 안종열
신탁은행 : 43104—1575703
농　　협 : 915—12—131274
■TEL : (051) 647—1770 FAX : (051) 634—3196

VISA 국민카드 비씨카드 LG
외환비자, 국민, B.C, 위너스 및 은행신용 카드 환영

처녀귀신을 물리치기 위한
코비와 코미의 대모험이 시작된다.

도깨비가 간다

TIME 32 SCORE 27600
1P×3 도깨비가 간다 2P×3

TIME 37 SCORE 67300
1P×3 도깨비가 간다 2P×3

TIME 16 SCORE 132000
1P×3 도깨비가 간다 2P×3

▶ 상하좌우 전방향 다중스크롤
▶ 게임기를 능가하는 화려한 그래픽과 유연한 동작
▶ 코믹한 케릭터와 세심한 구성
▶ 2인 동시 게임가능

삼성 게임소프트웨어
8비트 알라딘보이용

국내게임산업을 위해 불법제품은 (복제품, 밀수품) 사지도 팔지도 맙시다.

Disney's Aladdin

날으는 양탄자를 타고
마법의 성으로…

게이머의 겨울방학에 불어닥친 감동적 게임이야기!

© Disney
알라딘보이
8비트 게임기용
발매일:1월 예정

8비트 알라딘보이
소프트웨어로 등장!

© 1994SEGA
베어너클 II
8비트 게임기용
발매일:1월 예정

BARE KNUCKLE II ™

베어너클 시리즈 최신작 「베어너클 2」
알라딘 보이에 전격 캐스팅!!

세계 1등 제품만을 만들겠습니다.
SAMSUNG

■총판매원: (주)하이콤 TEL:795-5765
구입문의:삼성 홍게임기 총판점, 전국 삼성게임 프라자

JAGUAR™

64—비트(BIT)파워
일억육천팔백만칼라
(168,000,000) (16,8 million)
초당 데이타 패스→106. 4메가 바이트
초당 렌더링 스피드→850,000,000픽셀(팔억오천만)

64-BIT SUPERIORITY BY THE NUMBERS

HARDWARE	JAGUAR	A	B	C
SYSTEM ARCHITECTURE	64-BIT	32-BIT	16-BIT	16-BIT
BUS BANDWIDTH (MEGABYTES/SEC.)	106.4	50	≈1	≈1
RENDERING SPEED (MILLIONS OF PIXELS/SEC.)	>850	64	1	1
NUMBER OF COLORS	16.8 MILLION	16.8 MILLION	256	64
PROCESSORS	FIVE: GPU DSP OBJECT BLITTER MC68000	FOUR: ARM60 DSP GRAPHIC (2)	TWO: 65C816 DSP	TWO: MC68000 Z80
OBJECT PROCESSOR	YES	NO	NO	NO
16-BIT CD-QUALITY SOUND	YES	YES	NO	NO
S-VIDEO	YES	YES	YES	NO
RGB	YES	NO	YES	YES

Look who's jumping on the 64-Bit bandwagon:

20th Century Fox Interactive
21st Century Entertainment, Ltd.
3D Games
Accent Media Productions, Inc.
Acid Software
Activision
All Systems Go
Anco Software, Ltd.
Anthill Industries
Argonaut Software Ltd.
Argonne National Laboratory
Audio Visual Magic Entertainment, Ltd.
Bando Svenska AB
Beris
Bethesda Softworks
Beyond Games
BitMotion Software
Bizzare Computing
Black Scorpion Software, Ltd.
Borta & Associates
Brainstorm
Brandlewood Computers, Ltd.
B.S.A.
Bullfrog Productions Ltd.
Cannonball Software
Celerity Systems, Inc.
ClearWater Software Development
Computer Music Consulting
Condor Software
Crow Products, Ltd.
Cybervision
CyberWare
DAP Developments
Data Design
Dataway Development
Datum-X
Delta Music Systems, Inc.
Denton Designs, Ltd.
Dimension Technologies
Diskimage
Domark Group, Ltd.
DTMC, Inc.
Duncan Brown
EON Corp.
Electro Brain Corp.
Electrons
Elite of America, Inc.
Euro-Soft
Extreme
EZ Score Software, Inc.
Factor 5
Flair Software Ltd.
Frankenstein Software
GameTek, Inc.
Genus Microprogramming, Inc.
Gremlin Graphics (Ireland) Ltd.
Gremlin Graphics Software Ltd.
H2O Design Corp.
High Voltage Software
HiSoft
Human Soft, Ltd.
ICD Inc.
Id Software
Imagineer Company, Ltd.
Imagineer U.S.
Interactive Sales Group
iThink, Inc.
Jaleco USA, Inc.
JVC Musical Industries, Inc.
Krisalis Software Ltd.
Kungariket Multimedia
Limelight Media, Inc.
Loriciel S.A.
Lost In Time Software
Malibu Interactive UK
Manley & Associates, Inc.
Maxis Software
Media Technology Scandinavia
Merit Industries, Inc.
Microids
Microprose Ltd. (UK)
Microprose Software, Inc.
MidNite Entertainment Group, Inc.
Millennium Interactive, Ltd.
MP Graphics Systems
Nebulous Games
Neon
Network 23 Software
NextGen Software
NMS Software Ltd.
Ocean (US)
Ocean Software Ltd.
Odyssey Software, Inc.
Oracle Science International Inc.
Orion Technologies, Inc.
Phalanx Software
Philips Consumer Electronics B.V.
Photosurrealism
PIXIS Interactive
Rage Software Ltd.
ReadySoft Incorporated
Rebellion Software Ltd.
Rest Energy
Retour 2048
Riedel Software Prod. (RSP)
Scangames Interactive
Sculptured Software, Inc.
Selgus Limited
Shadowsoft, Inc.
Sigma Designs, Inc.
Silmarils
64 WD Creation
Soft Enterprises
Softgold Gmbh
Software 2000
Software Creations (Holdings)
Spaceball Technologies, Inc.
Team 17 Software LTD
Team Infinity
Techtonics
Technation Digital World
Telegames
Telegames Ltd.
Tengen Inc. (Atari Games)
Teque London Ltd.
Thrustmaster, Inc.
Tiertex Ltd.
Titus
Trimark Interactive
Twilight
U.S. Gold Ltd.
UBI Soft (France)
UBI Soft (US)
V-Reel (Viveros)
Virgin Interactive Entertainment (US)
Virgin Interactive Entertainment (UK)
Virtual Xperience
Visual Concepts
Visual Impact
Visual Sciences Ltd.
Wave Quest, Inc.
Williams Brothers Developments
Williams Entertainment
WMS Games Inc. and Affiliates

JAGUAR 64-BIT DO·THE MATH
INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

64—BIT 재규어
여러분 가까이 있습니다.

JAGUAR
ATARI

144개의 소프트웨어
업체가 개발참여
미국 아타리본사의
재규어 팬클럽회원 모집

불독소프트웨어
서울 용산구 한강로 3가 3—23
나진상가 15동 107호
TEL : 703—0043 FAX : 717—7045

총판 및 대리점
모집중

용산총판 게임아트
TEL : 706—0709

불독소프트 전자랜드점
하이테크 프라자 광장 1층
TEL : 3272—6437, 3272—6438

LYNX

GAMES AVAILABLE

- 16비트 그래픽 엔진
- 3.5"의 킹사이즈 칼라스크린
- 4채널의 화려한 사운드
- 저렴한 가격
- 완벽한 A/S

THE WORLD'S BEST VIDEO GAME MACHINE JUST GOT BETTER!

※ 동시발매 소프트 약 60여종

KIT CARRYING CASE

CARRYING POUCH

AUTO CIGARETTE LIGHTER ADAPTER

AC ADAPTER

COMLYNX CABLE

ATARI
MADE IN THE USA

미국 아타리사의 재규어 및 링스의 한국내 공식수입판매업체 (DISTRIBUTOR)는 (주)불독소프트웨어 하나뿐입니다.
그러나 간혹 일부 게임기 수입업자나 일명 보따리 장사가 불독 대리점임을 사칭하고 고객을 현혹하는 경우가 있습니다. 향후 보증수리(WARRANTY) 및 A/S 등의 중요성을 감안하여 구매시 꼭 (주)불독소프트웨어의 수입상품 인가를 확인하여 주시기 바랍니다.

BULLDOG SOFTWERE

게임유통

게임기 ✷ 팩

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO
마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 제규어, 네오지오,
패밀리, 스틱, 패드 각각 다량 보류, 염가판매

☆ 통신판매 ☆

게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서
책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분무료

게임유통 용산본점

전문 엔터테이먼트 게임샾 출현

이제 더이상 단순한 게임기 가게는 존재할 수 없습니다.
국내 최초로 시도되는 "엔터테이먼트 게임샾".
이젠 색다른 선진 서비스와 토탈 이벤트를 경험하십시요.

신설매장 (전문코너)
중고교환 판매 전문점
(중고고가매입)

■본점

조흥은행 국민은행 구름다리 ■게임유통

서울시 용산구 한강로 2가 나진상가
13동 1층 특 106호
TEL : 706-3070, 716-6301~2

월계점	정릉점	안양으뜸	팩랜드	서초점	원주점	일산(게임센스)	동서쇼핑	스타게임
TEL:941-5395	TEL:911-4057	TEL:(0343)44-7036	TEL:(0331)251-5311	TEL:566-9395	TEL:(0371)45-4266	TEL:(0344)912-6130	TEL:421-2332	TEL:3272-4502~3
대치점오픈	**간석역**	**가평점**	**구월게임**	**게임나라Ⅱ**	**삼성점**	**게임왕자**	**안산스타프라자**	**청주게임**
TEL:568-2149	TEL:(032)432-7089	TEL:82-9386/9486	TEL:434-2669	TEL:(0331)47-5831	TEL:547-9400	TEL:487-0115	TEL:(0345)411-3958	TEL:55-7624/57-3580
중앙겜보이	**명성게임랜드**	**크로바백화점**	**분당중앙점**	**당산점**	**원당게임지대**	**이리역전점**	**분당점**	**군산점**
TEL:(0443)46-4945	TEL:652-9425	TEL:(0331)43-3679	(0342)712-2972	TEL:632-4217	TEL:(0331)64-1472	TEL:(0653)842-6558	TEL:(0342)702-2892	TEL:(0654)465-4064

도매

멀티미디어 전문매장 오픈

소프트 유통

멀티미디어 소프트유통
나진 12동 나열 121.122호 T.718-8895~6
멀티미디어 *CD롬 타이틀 *CD롬 드라이브 *게임 소프트웨어
컴퓨터 *주변기기 *소모품. 스틱 *CD.I. 스피카

완벽한 유통망과 투자유치 시스템

게임산업에 참여하시는
업주를 위하여 제도와 정보를 제공하겠습니다.
업주님들의 투자의 기회를 마련하여
안정적인 사업 확장을 이루어 드리겠습니다.

평생 고객제에 의한 회원관리

매장을 방문하신 모든 고객을 가족처럼 소비자의
입장에서 섬세한 서비스를 약속합니다.

지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD,
3DO, 재규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요.
종전과 다른 모든 종류의 CD를
전시 판매하고 있습니다.

3B SYSTEM에의 매장관리

- BETTER PRICE(보다 저렴한 가격)
- BETTER QUILITY(보다 우수한 품질)
- BETTER SURVICE(보다 나은 서비스)

서울시 용산구 한강로 2가 나진상가 12동 나열 121-2호
TEL : 718-8895~6

구좌번호
(예금주 : 서원철)

- 국민 : 015-24-0311-360
- 외환 : 309-19-02351-2
- 중소기업 : 284-13-0014-001
- 조흥 : 315-04-370918
- 농협 : 011-12-052163
- 신탁 : 36309-1790908

취급품목

1. IBM-PC 각종게임
2. CD-ROM DRIVER
3. VIDEO-CD
4. MULTI-MEDIA KIT
5. SOUND CARD
6. CD-ROM DRIVER
7. 각종 컴퓨터 소모품

상계점	구미점	부천점
TEL:938-2708	TEL:(0546)51-0610	TEL:(032)611-7397

용산점	난곡점	광명점	소프트 뱅크점	전주프라자	게임센스	수원점	길동점	망원점
TEL:702-3247	TEL:851-2047	TEL:612-6688	TEL:(0344)968-6429	TEL:(0652)242-7229	TEL:(051)896-8489	TEL:(0331)45-3639	TEL:474-6157	TEL:338-4228

경북청도점	광주점	미아점	가락점	그린테크	하안점	은평점	봉천점	안산점
TEL:(0542)73-4909	TEL:(062)266-9081	TEL:966-5601	TEL:202-9375	TEL:425-5013	TEL:892-7054	TEL:304-0383	TEL:886-5726	TEL:(0345)402-5938

구미점	포천점	송파점	명성전자	문산 게임센스	제주 게임하우스	팩랜드	목동 게임유통	수원점
TEL:(0546)457-1637	(0357)541-2053	TEL:473-1851	TEL:(0331)33-5469	TEL:(0348)54-1155	TEL:(064)33-7040	TEL:(0342)733-5842	TEL:645-2220 643-8989	TEL:293-6241

BEST 으뜸게임

개업 10주년기념
특별할인판매

신규업자
OPEN상담 환영!

서울 용산구 한강로 3가 2-23 나진상가 15동 109호
TEL : 703-1564 FAX : 712-0198

으뜸본점
원효로 / 국민은행 / 전자랜드 / 서부역 / 으뜸본점 / 용산역
TEL : 703-1584

통신판매 예금주: 박춘완
국민은행 : 827-25-0004-133
농 협 : 011-01-333585
우 체 국 : 013722-0008822
조흥은행 : 952-04-017595

충주으뜸
국민은행 / 시청 / 한일은행 / 으뜸
(0441) 42-5210

부산동래점
(고속터미널) / 부산 백화점 / 지제리 / 게임시티 / 사직1동 새마을금고 / 주공APT / 사직 운동장
T. (051) 502-4225

천호점
광진교 / 농협 / 천호 구사거리 / 코오롱 / 현대프라자 3층 / 구천면길
T. 475-4701 (교) 718

부산게임프라자
대공원 주차장 / 초읍어린이대공원 / 하야리아 후문 / 간이 우체국 / 버스정류장 / 부산게임프라자 / 선경 APT / 부암노타리
T. (051) 805-9184~5

부천고강으뜸
순환도로 / 고강동 사거리 / 제일시장 / 으뜸 / BUS / 고강주유소 / 원종동 / 직동
T. (032) 674-0933

전농으뜸
전농동로타리 / 신답 / 답십리 / Bus / 대우국민차 영업소 / 으뜸게임기 총판 / 배봉
T. 248-2829

인천으뜸
송현동 / 인천으뜸 / 동인천역 / 자유공원 / 주안 석바위 / 신포동
T. (032) 762-1096

강동으뜸
길동사거리 방면 / 배윤지요리학원 / 강동 으뜸게임기총판 / 중소기업은행 / 국민은행 / 신세계 백화점 / 천호대교
T. 477-4700

부산으뜸
운동장 / 책방골목 / 보수동 / 부산으뜸 / 충무동 / 남포동
T. (051) 246-6634

청주으뜸
상당공원 / 고속터미널 / 무심천 / 청주대교 / 청주으뜸 / 분수대
T. (0431) 68-8070

석관으뜸
드림랜드 / 정릉 / 국민은행 / 대성프라자 / 으뜸게임기
T. 965-0056

오산점
선경비디오 / 시장 / 시청 / 성호국민학교 / 오산극장
T. 374-4055

군포으뜸
산본신도시 / 군포중학교 / 군포교회 / 으뜸 / 만도기계 본사 / 군포역
T. (0343) 59-3825

과천점
APT단지 / 새서울 쇼핑1층 으뜸 / 제일은행 / 에스트로쇼핑
T. 504-5253

잠실점
종합운동장 / 종합운동장 지하철 / 정신여고 / 잠실 우성쇼핑 1층
T. 423-2755

개업 10주년 기념 특별 할인 대잔치
파워스틱 기종별 300개 한정

슈퍼컴보이용
소비자가격 ~~35,000~~
↓
특별할인가격 **21,000**

슈퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이용
소비자가격 ~~40,000~~
↓
특별할인가격 **23,000**

슈퍼알라딘보이용
소비자가격 ~~30,000~~
↓
특별할인가격 **19,000**

플레이스테이션
- 32비트 RISC칩 채용 (R 3000A)
- 메인RAM 16메가비트
- V-RAM 8메가비트(비디오램)
- OS-ROM 4메가비트
- CD-ROM 버퍼 256킬로비트
- 사운드 RAM 4메가비트

네오지오CD
- 56메가 비트의 메모리
- 아케이드 게임 사운드를 능가
- 아케이드 격투게임 명작 완전이식

슈퍼32X
- 32비트 RISC칩
- 32768색 동시 발색
- 메가CD보다 월등한 기능
- 비교적 싼 가격, 1탄 소프트는 「메탈헤드」

새턴
- 32비트 RISC프로세서 1670만색
- PCM DMADNJS, 32채널
- 「버철화이터」「데이토나 USA」 이식결정

3DO
- 최초의 32비트 멀티미디어 게임기
- 수퍼 스트리트 파이터 터보 등의 다양한 게임을 즐길 수 있다

이천으뜸
온천유원지 여주(장호원) 동부고속옆 서울여관건물 으뜸게임기 종합 터미널 제일은행 군청 서울
T. (0336) 635-8414

미아으뜸
영훈중·고등학교 제과점 1층 으뜸 모임 신세계 백화점 미아역방향 미아삼거리 고가
T. 946-0746

하남으뜸
신장국교 남한중교 서울 광주 신장신사거리 열칸토 하남 으뜸게임기 총판 광주 구사거리
T.: 793-9255 0347

서산으뜸
↑ 홍성 (시외버스터미널) 당진방면 (1호광장) 시청 →태안 대산 목사거리 서산으뜸 게임점 대산
T. (0455) 667-6564

영주으뜸
쌍철 도다리 세무서 으뜸 게임기총판 영주 세무서 소방서 시민회관
T. (0572) 636-0373

방학동으뜸
방학 전철역 도봉 소방서 상계동 적십자병원 으뜸게임 가족 도깨비시장
T. 996-5984

평촌으뜸
군포수원 평촌 아파트단지 인덕원R 평촌으뜸 안양 과천
T. (0343) 84-0116

증평 으뜸
충주 시외 버스 터미널 청안 증평으뜸 증평 국민 학교 청주
T: (0445) 838-2072

동두천으뜸
전곡 서울 유림관광호텔 터미널 공설시장 세아프리자 1층 6호 으뜸게임기
(0351) 867-7720

수원으뜸
권선3차 권선1차 한효APT 권선 종합 상가내
T. (0331) 32-0934

광주점
광주여고 병원 장동 사거리 터미널 노동청 광주으뜸 도청
T. (062) 232-8659

대구으뜸
일신학원 유신 학원 으뜸 게임백화점 사대 여고
T. (053) 426-4971

면목점
태능 동일로 지하철 상봉 터미널 게임유통
T. 437-9222

순천으뜸
순천직영점 북구 시장 현대 주유소 보해소주
T. (0661) 52-2918

응암점
서부병원 신진공고 조흥은행 게임뱅크 영락중학교
T. 382-4266

공주으뜸
공주고등학교 공주 의료원 으뜸 (공주직영점) BUS정류장
T. (0416) 52-6343

Hoky Poky

게임의 메이커

호키포키는 전통을 자랑하는 게임 메이커입니다.
호키포키는 고객과의 약속을 최우선으로 생각합니다.
호키포키는 삼성전자◆현대전자
게임기 총판으로 항상 여러분과 함께합니다.

SONIC & KNUCKLES

소닉과 너클스

MEGA BOMBERMAN

메가 봄버맨

■ 용산체인점

선인상가	관광터미널	나진상가
호키포키용산점	호키포키터미널점	호키포키나진점
TEL:704-2148	TEL:706-5807	TEL:716-8808

■ 자매점

돌핀 TEL:719-9698
스테이지원 TEL:702-5087

■ 새로운 탄생

대전점

TEL:(042)254-0717

■ 전국체인점

■ 삼성동점
영동대교 / 게임XY바로여기 / 호텔 인터컨티넨탈 / 광장 / 삼성역
TEL : 539-5593

■ 광명점
10, 11단지 / 철산주공 하안보훈유통 1층 / 조흥은행 / 안산방면 / 7단지 / 하안대교
TEL : 892-5065

■ 제주점
탑동 / → 동문로타리 / ← 서문동 / ■ 제주중앙 지하상가 274호 아폴로완구 / 광양
TEL : (064)22-6272

■ 호키포키수유점
← 삼양동 / 우이동 → / 소프트 플러스 / 수유 벽산 APT / 마을버스 정류장 / 성당
TEL : 995-2942

■ 호키포키녹번점
불광역 / 구기터널 ! / 외과 / 나래 이동 통신 / 모던소프트
TEL : 385-4536

■ 잠원점
한남대교 / 잠원동 / 반포대림 APT / ■ 신사쇼핑 1층 / 잠원역 / 뉴타운 / 신사역
TEL : 538-0179

■ 영일점
영일동 / 한영고교 / 영일점 / 상일동
TEL : 481-5701

■ 청담점
삼익APT 삼익상가 / 홍실 / 한전 / 리베라 호텔 / 경기고교
TEL : 547-1737

■ 부산점
한전 백견사 / 남포동 / 충무동 로타리 / 세종 정형 병원 / 우리 약국 / 호키포키 부산점 / 동화약국
(051)254-0770

■ 전주점
구소방서 / 육교 / 전매청 / ■ 중앙 상가 2층 / 코아 백화점
TEL : (0652)253-4848

■ 울산점
컴퓨터 아카데미 도선상가 2층 / 쌍용 사택 / 신정 중학교 / 공원탑 / 법원 / 울주군청
TEL : (0522)68-1000

■ **본사 (주)아랑** 서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B1-34 (TEL:715-5828)

호키포키

게임의 전통

호키포키 전국 체인점을 수시로 모집하고 있습니다.
전통과 신뢰를 바탕으로 친절하게 봉사하겠습니다.
TEL:715-5828로 전화주시면 상담해 드리겠습니다.

한국 프로야구

DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
超武闘伝3
格闘型アクションゲーム
¥9,800

드래곤볼Z 초무투전3

■전국체인점

■경주점 — ■경주점(게임 인) — TEL : (0561) 749-6959

■와와 1호점 (간석점) — 와와 1호점 — TEL : (032) 427-1189

■와와 2호점(부평점) — 와와 부평점 — TEL : (032) 524-8686

■목포점 — 호키포키목포점 — TEL : (0631) 77-3740

■순천점 — T: (0661) 741-3424

■대구 대명점 — ■대천 게임 통신 — (053) 653-5190

■의정부점 — 의정부점 — (0351) 875-6290

■대구 신암점 — 게임통신 대구 신암점 — TEL : (053) 957-7528

■영업통신점 — ■영업통신 (교동시장내) — 421-5000, 427-7140

■대원 게임통신점 — ■대현 게임통신 — (053) 765-8081

■대구 미래점 — ■미래점 — TEL : (053) 985-2477

■새로운 탄생

산본점

TEL: (0343) 87-0159

CAPCOM

CPS II 第8弾

QSOUND™

초능력 [X-파워]를 발휘하라!
이제 격투게임은 새로운 세계로!!

파워폭발
경이의
322메가

초간단 [AUTOMATIC] 모드
자동방어로 자신있게 대전할 수 있다!!

MARVEL COMICS

X-MEN™

아케이드용 전국 오락실
동시 절찬 가동중 !!

궁극의 터프가이
울버린

화이팅 인형
사이록

특공대 리더
사이클 롭스

대자연의 여신
스톰

뜨거운 쿨가이
아이스 맨

강철 육체
콜로서스

이차원의 마녀
스파이럴

은색의 무사
실버 사무라이

붉은 초인병사
오메가 레드

뮤턴트 헌터로버트
센티널

5대 비밀정보

①간격의 비밀

라운드가 시작되기 전에도 좌우로 이동해 상대방과의 거리를 조정할 수 있다. 방심해 레버를 놓고 있어서는 안된다. 자신에게 유익한 간격을 취해 시작직후부터 주도권을 잡아라.

②필살기의 비밀

이 게임의 필살기는 명령입력시에 누르는 버튼으로 내미는 방향을 바꾸기도하고 내민 후 여러가지 조작도 가능하다. 뜻밖에 필승실에 실리지 않은 기술이 있을지도 ?

③오토매틱(자동) 모드의 비밀

분하지만 지금의 나로서는 승리할 수 없다. 그런때 위력을 발휘하는 것이 이 「오토매틱」 모드이다.

상대방의 공격을 자동적으로 가드해 주어 상대방이 고단자라도 마음대로 자신의 힘을 발 휘할 수 있다.

그러나 한 사람이 이기면 보통의 「매뉴얼」 모드로 돌아오며 방어력도 감소한다. 이 상태 에서 이길수 있다면 당신은 진정한 강자이다.

④연속기의 비밀

연속기의 열쇠는 공중에 있다. 슈퍼점프로 부터…
상대방을 던진 후 멀리 날아가는 찬스를 놓치지 마라
여러가지로 시험해 보면 이 게임의 전모가 드러나게 될 것이다.

⑤X-파워의 비밀

필살기로 「X-파워 게이지」를 모아 「X-파워」를 늘려라 !

분신, 비행, 스피드 업 등의 초능력으로 격투방법의 다양성이 경이적으로 향상. 편선(짝짓기)으로 가능성은 무한대이다.

X 파워

또는

분신 · 스피드 업 등의 공격 보조 기술이다 ! 게이지를 약간 소모한다.

하이퍼 X

필살기 게이지가 최대로 되었을 때 사용할 수 있는 궁극 필살비법 게이지를 대량으로 소모한다.

[X-MEN] 아케이드용 S/W 게임경진대회 개최예정

- **일시:** 1995년 2월 26일(일) [10:00~17:00]
- **장소:** 장충체육관 (서울 장충동 소재)
  ※서울, 부산, 대전등 각 지역별 개최예정
  (부산, 대전 개최장소는 게임챔프 3월호에 게제예정) 푸짐한 기념품 및 시상품예정
- **문의처:** 현대전자(398-4397~8) 고봉산업(706-8602~4)
  게임챔프(702-3211~4) 전국오락실

GOBONG (주) 고봉산업
서울특별시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩 6층
TEL : (02) 706-8602 FAX : (02) 706-8605

요☆술☆궁☆전

인천최대 25평
초대형
도·소매점

새것도 싸게! 중고도 싸게!

통신판매 • 고가매입 • 도매환영

창고 공개

네오지오, 듀오, 듀오R, 듀오R.X, 메가CD, 슈퍼컴보이, 슈퍼알라딘, 핸디 겜보이, 미니 컴보이, 훼미리, 3DO, 원더메가, 새턴, U.F.O외 주변기 팩-365일 대기중!

요술 궁전 쎄일 이벤트

- 구형 게임기 보상교환
- 초 염가 통신 판매
- 초 염가 물물교환
- 초고가 중고 매입
- 무료 회원제 실시
- P.C게임 30% 할인
- 훼미리 50~70% 할인
- 겜보이기계 훼미리로 교환(5,000원)
- 중고 없을시 신품 염가판매
- 중고 팩으로 게임기 교환합니다

팩! 비싸야 할 이유 없다

- 슈퍼알라딘 팩 초특가
- 슈퍼컴보이 팩 초특가
- 훼미리 팩 폭탄 쎄일
- 차세대 게임기 교환 환영

도매! 도매! 도매! 도매!

요술궁전의 도매의지

1. 정직한 도매
2. 신속한 공급
3. 단 한개의 주문도 성의껏 공급
4. 지방 주문시 빠른 우편 및 화물 발송 (중고 · 신품)

부평점

부평점 : (032) 518-1491
(요술궁전) 518-4089
517-6761

주안점 : (032) 429-7600
(게임토피아) 429-7604
435-5176

영업시간 : 오전 9시~저녁 10시
주소 : 인천 북구 부평3동 274-48

주안점

■ 부평점

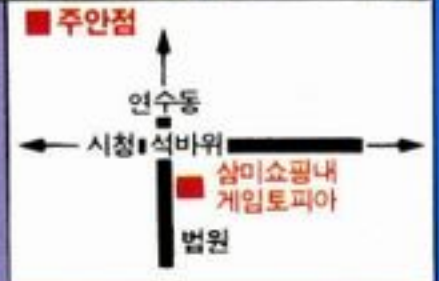
현대백화점
요술궁전
백운역
부평역

최고 빠른 우편 통신 판매 예 금 주 : 전만춘

우 체 국 : 103911-0090304 국민은행 : 202-01-0935-993

농 협 : 130017-56-022055

■ 주안점

연수동
시청
석바위
삼미쇼핑내 게임토피아
법원

백운역에서 하차 도보로 5분거리

CD타이틀 천국

IBM용 CD-롬

SIM CITY 2000

심시티 2000

Wing Commander III: The Heart of the Tiger

Coming Soon to a Theatre in Your Home

A Hands-On Look at

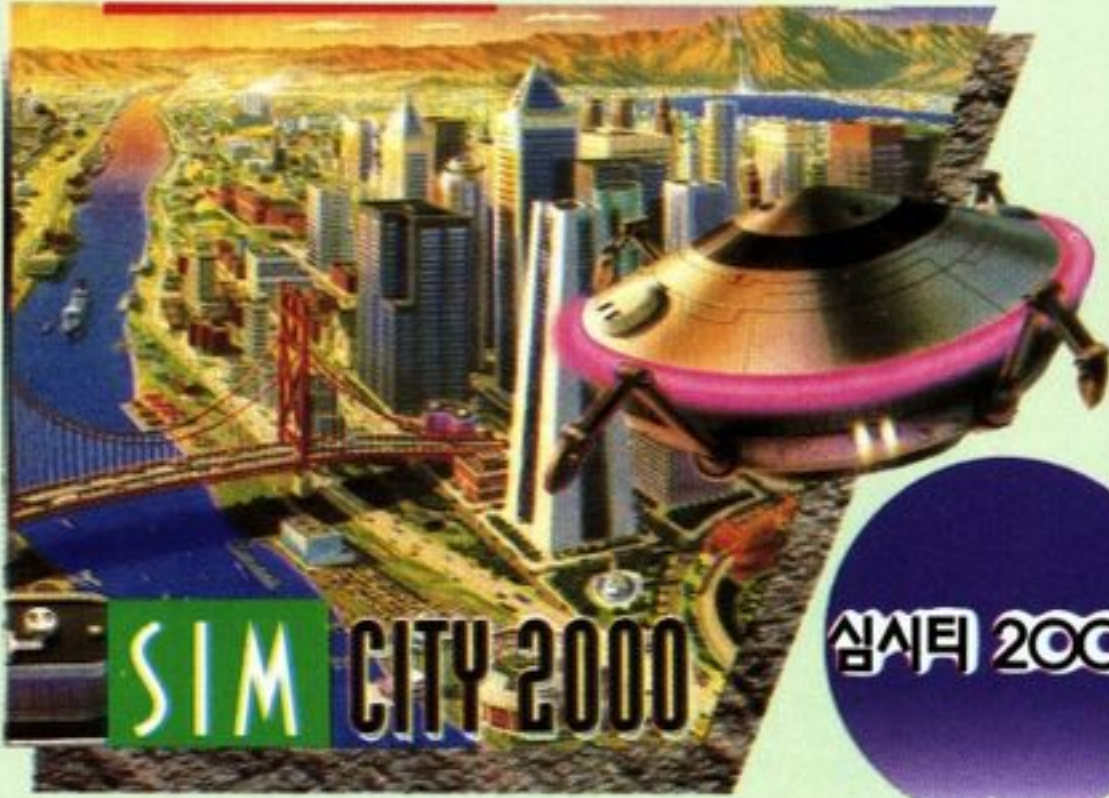
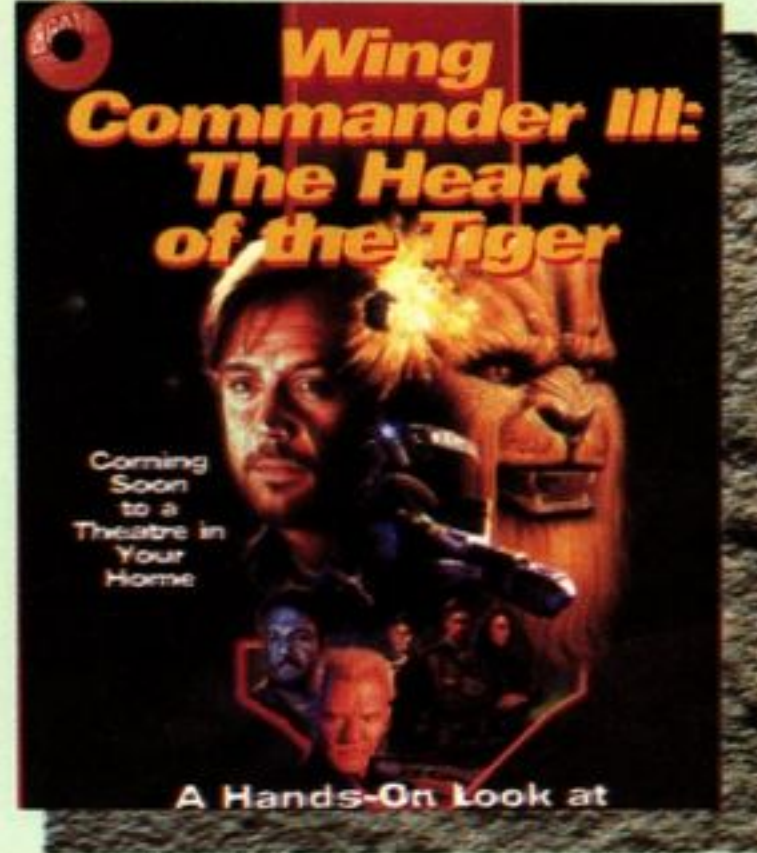
윙커맨더 Ⅲ

THE JOURNEYMAN PROJECT Turbo!

저니맨 터보

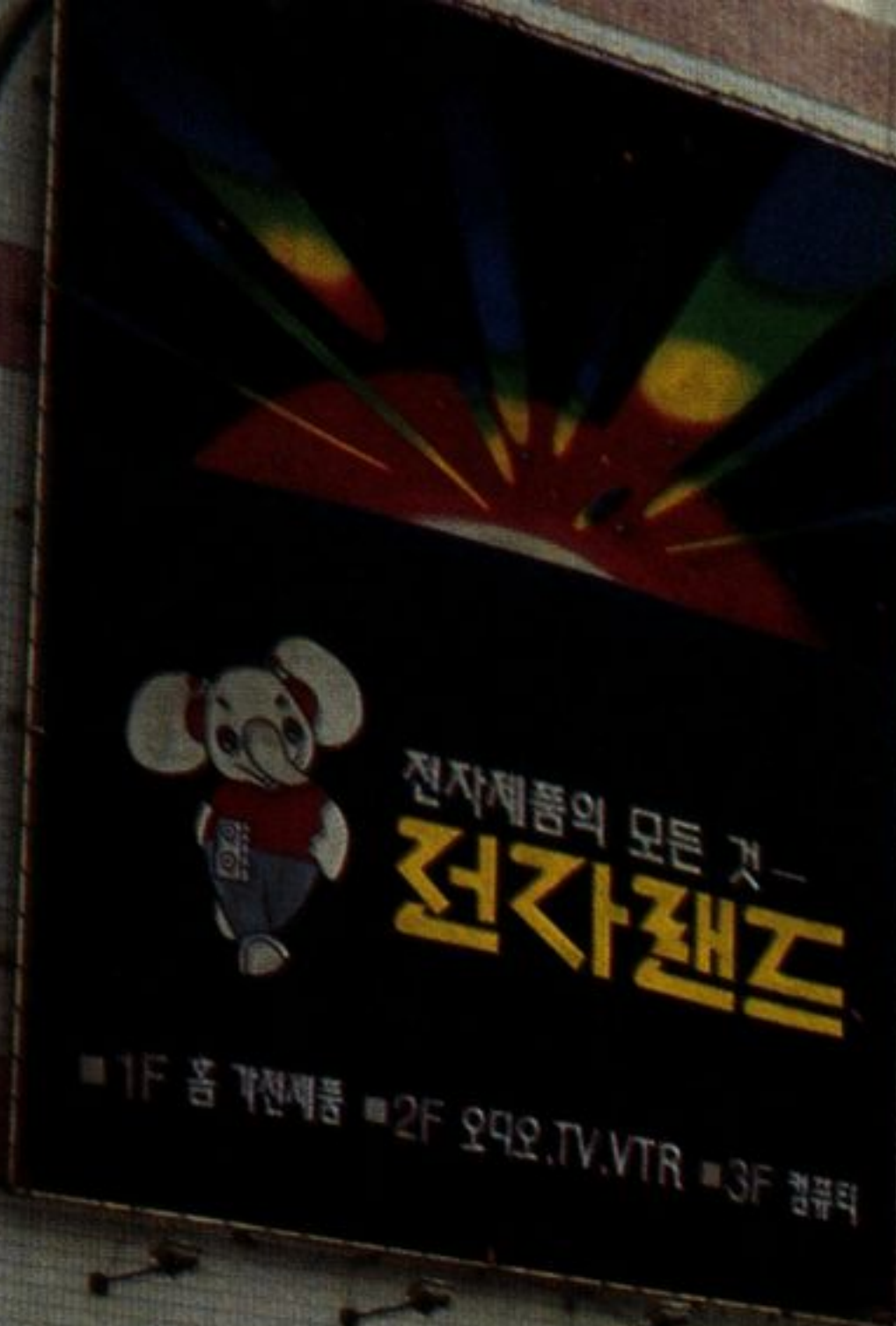
Kyrandia

키란디아 전설 Ⅲ

U.S. NAVY FIGHTERS

U.S 네이비 파이터

협력점 모집

- IBM용 CD-ROM 타이틀 전문 직수입공급
- IBM용 조이스틱 · 패드 직수입공급
- 최상의 품질 · 가격만족 · 정확한 납기보증
- 400여종 타이틀 보유 : 교육, 참고, 그래픽, 클립아트, 비지니스, 여행, 문학, 음악, 프로그래밍, 셰어웨어, 게임, 오락, 비디오 CD 등

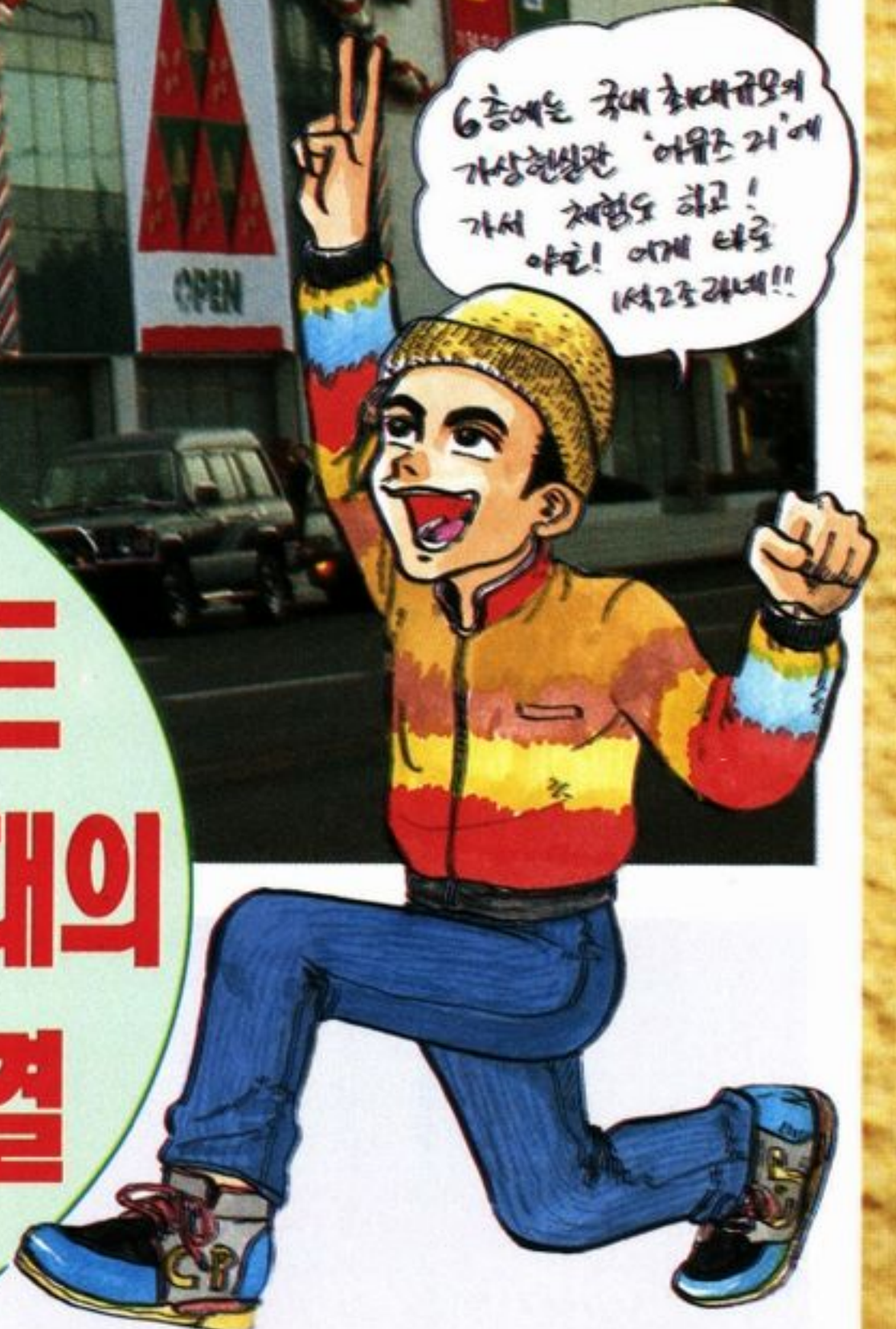
서울 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호

용산 게임매장의 파격적 변신선언!!

전자랜드신관에
깨끗한 분위기의
게임매장이 오픈했대!
어서 빨리 가보자!!

경인전자:3273-1204~5
게임랜드:3272-0941-2
게임리더:3272-0707
게임왕국:3272-9667
게임천국:713-8798~9
게임천지:718-2642~3
게임프로:3272-0838
나우게임:702-2433~4
매직콤:3272-0004
보물섬:3273-0154
북두 소프트:3272-6437

탄생
X-세대 타입의
종합 게임 타운
신관 전자랜드

6층에는 국내 최대규모의 가상현실관 '어뮤즈 21'에 가서 체험도 하고! 야호! 이게 바로 1석2조라네!!

용산 전자랜드 신관에 사상최대의 게임매장 집결

삼보 시스템:706-8834
삼성 게임프라자:3272-3838~9
슈퍼게임:3272-3083
용산 게임동네:3272-3097~8
태경테크:717-1736
피닉스:3272-9005
하이랜드:3272-3003
(주)고봉산업(하이테크 프라자)
:3272-4928~9
CD-TITLE:3272-3107
(가나다 순서)

■ POST본점

용산역 ↑
원효대교 원효로
관광버스 터미날
선인상가 21동 1층 1호
나진상가
704-1573/715-3393

DUALTURBO
WIRELESS REMOTE SYSTEM
Acclaim

슈퍼컴보이 무선패드

슈퍼콤X-플러스

TOM & JERRY™

마산2점 (0551) 97-9881
복음병원
동마산
마산 컴퓨터테크
←시내
인터체인지
마산고려병원
팔용교육단지

화곡점 (02) 653-7520
↑ 화곡사거리
→ 신곡국교
신정여상
국민약국
독일 베이커리
도서 프라자
↓ 목동사거리

염주점 (062) 376-5676~7
지리산
I.O컴퓨터
염주해울탕
신세대 아카데미
광주 은행
쌍촌동 →
←염주체육관

신월점 699-0687
신월동 시영APT
가스 주유소
POST 신월점
경인 고속 도로
남부 순환도로

부천점 (032) 612-9676
그레이스쇼핑센타 2층 J.M.T.C
부천역
←인천
서울→

목포점 (0631) 79-8907
목포점 12월 OPEN

■ 체인점 모집
704-1573
715-3393

안양점 (0343) 45-6634
안양역
토탈게임
지하계단크레파스
:지하도
신광사
본 백화점

대구봉덕점 (053) 471-9885
봉덕 국민학교
대구 가든호텔
남구청
봉덕 3동 PC랜드

광주가든점 (062) 226-9074
금남로
금남파출소
충장로 3가
가든백화점 내 5층

양산점 387-0830
제일상호 신용금고
동남 은행
뉴텍컴퓨터
→부산

광주터미널점
송원여고
기아 써비스
광천터미날(내)
TEL : (062) 366-8060

통신판매를 원하시면 전화 704-1573 또는 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

예금주 : 전승수, 구좌번호

국민은행 : 015-01-0622-611
외환은행 : 209-19-04609-1
농 협 : 011-01-392188
신탁은행 : 36301-2151801

3차원 입체 스크롤 방식을 이용한 실전 그대로의 탱크 시뮬레이션 게임

K-1탱크 (일명 : 88전차)

"해외

저희 타프 시스템이 한국 PC게임을 세계 수준으로 올려 놓았습니다.

우리 손으로 만든 게임이 최초로
대만 및 중국어 문화권 나라에 수출되는 쾌거를 이루었습니다.
외국에서 인정한 K-1탱크,
K-1 탱크는 확실히 재미있는 게임입니다.

여러분의 성원에 감사드립니다.

절 찬 리 판 매 중

Taff SYSTEM

개발원 : 타프시스템
서울시 강남구 논현동 62-8 청운 빌딩 4층
TEL : (02)548-4663

운영환경

기종 : IBM PC 386SX이상 호환기종
(권장기종 : 486SX이상)
조작 : 키보드
음향 : 사운드 블래스터 100% 호환카드
장르 : 시뮬레이션
메모리 : 600K 기본 메모리
1MB Extended 메모리
그래픽 : VGA256칼라

NESCO

총 판매원 : 주식회사 네스코
서울시 용산구 원효로 3가 원효상가 APT 305호
TEL :3272-3521
FAX :3272-3524

수출"

PC용 레포츠 게임

낚시광

낚시광 커머셜버전은
이렇게 다릅니다.

어탁기능 : 잡은고기의 어탁을 프린트로 뽑을 수 있습니다.
세련된 그래픽 : 현장감 넘치는 낚시터 그대로의 풍경
밤낚시 기능 : 밤낚시 모드가 있어 한층 더 사실감이 납니다.
SAVE기능 : 사용자의 편의를 위한 획득물과 그에대한 정보를 저장합니다.
일시정지기능 : 휴식을 위해 잠시 중단하는 기능

낚시대회에 참가하세요

하이텔에서 24시간 낚시대회가 개최 됩니다.

2명의 낚시광을 뽑습니다.
푸짐한 상품도 타시고
낚시광도 되세요

문의처 : 타프시스템

낚시광 온라인게임 실시

시상	인원	대어상	다어상
시간장원	288명	주장원 참가자격	주장원 참가자격
주장원	96명	CD-POM드라이브 2대외 기념품	CD-ROM 드라이브 2대외 기념품
분기장원	96명	프린트 2대외 기념품	프린트 2대외 기념품
연장원	2명	멀티미디어 PC1대	멀티미디어 PC1대

시스템 지원사항

시스템사양 : IBM PC AT급 이상
그래픽보드 : VGA 그래픽카드
하드 디스크 : 3MB의 하드 디스크 용량
메모리 : 580K이상 기본 메모리
사운드 카드 : 사운드 블러스터 100% 호환
기종 프린터 설정 : KSSM 모드
조작 : 마우스+ 키보드
DOS : VERSION 3.30 이상

소비자 가격 : 15,000원

통신판매도 시작합니다.

총 판매원 : (주)네스코
담당 : 양승춘
서울시 용산구 원효로 3가 원효상가 APT 305호
TEL : (대표) 3272-3521
FAX : 3272-3524

Taff SYSTEM

개발원 : 타프시스템
서울시 강남구 논현동 62-8 청운빌딩 4층

GAME CLUB

가자! 꿈과

꿈이 있습니다. 모험의
좋은 게임은 여러분에게 즐거움
NESCO GAME CLUB은 좋은 게임

GAME CLUB은 여러

GAME

통코

도깨비처럼 무시무시하고 배꼽빠지는 게임?!

통코

아케이드게임에서 이만큼 웃기고, 귀엽고 재미있는 게임있으면 나와 보라고 해!
우리의 귀여운 친구 통코가 펼치는 아주 기막힌 사건들……

소비자가 25,000원

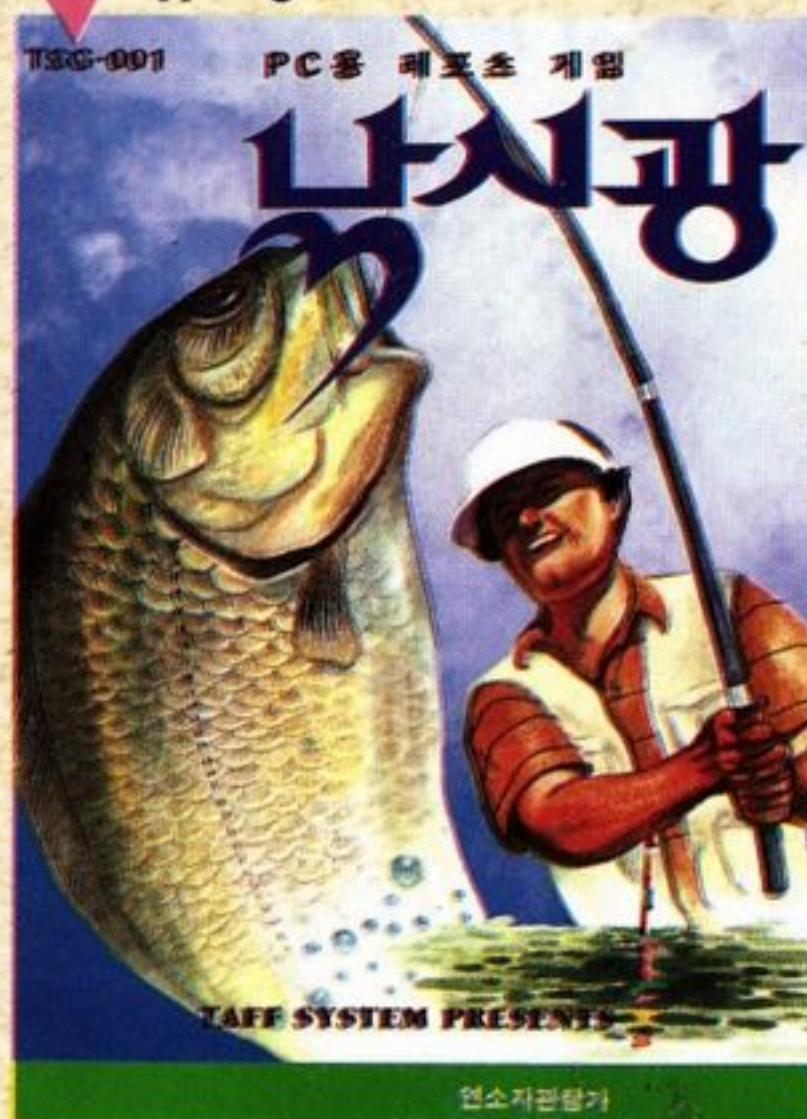
낚시광

TSC-001

PC용 레포츠 게임

낚시광

TAFF SYSTEM PRESENTS

연소자관람가

물소리, 바람소리……
빼어난 낚시터 경관 너무나 사실적이며 참신한 PC게임의 새로운 접근, 낚시광.
자! 이제 낚시를 하러 가자.

소비자가 15,000원

GAME CLUB MEMBER 모집안내

1. 자신이 직접 게임을 위해 뛰어 보시겠다는 분을 GAME CLUB은 환영합니다.
2. 게임에 관심이 있거나, 흥미가 있으신분, 또는 5평이상의 매장을 소유하신분, 신규 사업을 준비하시는 분을 GAME CLUB은 환영합니다.
3. 기존 게임업체와 거래를 하시는 분, 또는 하드웨어에서 전

GAME CLUB MEMBER에게 드리는 약속

1. GAME CLUB이 주최하는 각종 전시회 및 행사에 우선적으로 초청
2. 각종 행사 및 게임시연회를 각 지역에서 개최, GAME CLUB 이미지 확보에 노력
3. MEMBER이익을 위한 매월 판매장려금 지원
4. 국내 게임개발업체의 시연회 및 제품발표회 개최
5. 각 지역별 적정한 수의 MEMBER만을 보유(지역별 MEMBER판권보호)

모험의 세계로…

세계가 다가옵니다.
과 기쁨을 가져다 드립니다.
의 개발 유통을 위해 노력할 것입니다.

분의 다정한 친구입니다.

CLUB

Game Club

K-1 탱크

Taff SYSTEM

실감체험 !!! 승리패감 100%

- 지금 K-1탱크로 걸프전을 평정한다. -

전격판매

한국의 MBT

K-1탱크

(일명 : 88전차)

기존의 탱크게임과는 너무나 큰 차이가 나는 입체감과 스릴…
국산 K-1탱크가 펼치는 사막의 작전. 이제 여러분은 그 조종석에서 전투의 영웅이 되어야 한다.

소비자가 25,000원

자카토

ZAKATO
COMBAT ROBO

轉輪機兵
자카토

22세기 태양계에 드리워진 긴장. 이미 동아시아 연방군은 최강의 전투기인 전륜기병 자카토를 최우선으로 목성 궤도로 출격시키는데 그 형태는 놀랍게도 로보트 형태였다…

소비자가 29,000원

■ 협력업체

■서울 게임궁전 : 718-4400 · 게임랜드 : 712-3682 · 대한컴퓨터 : 562-4483
멀티테크 : 703-4658 · 명문소프트 : 267-2269 · 소프네트 : 707-0507 · 영컴
프라자 : 442-7240 · 게임동산 : 263-0650
■지방 인천)선인컴퓨터 : 032)882-2404 대전)소프트마당 : 042)527-7722 광주)소프트랜드 : 062)228-2310 부산)OK컴퓨터 : 051)255-7257 휴먼컴퓨터 : 051)818-2307 마산)데이타라인 : 0551)45-3228 대구)게임랜드 : 053)421-5234

NESCO 주식회사 **네스코**

서울시 용산구 원효로 3가. 원효상가 APT 305호
TEL : (代)3272-3521
FAX : 3272-3524

THE OTHER STORY SAMTONG

샘 통 외 전

개발원

새론

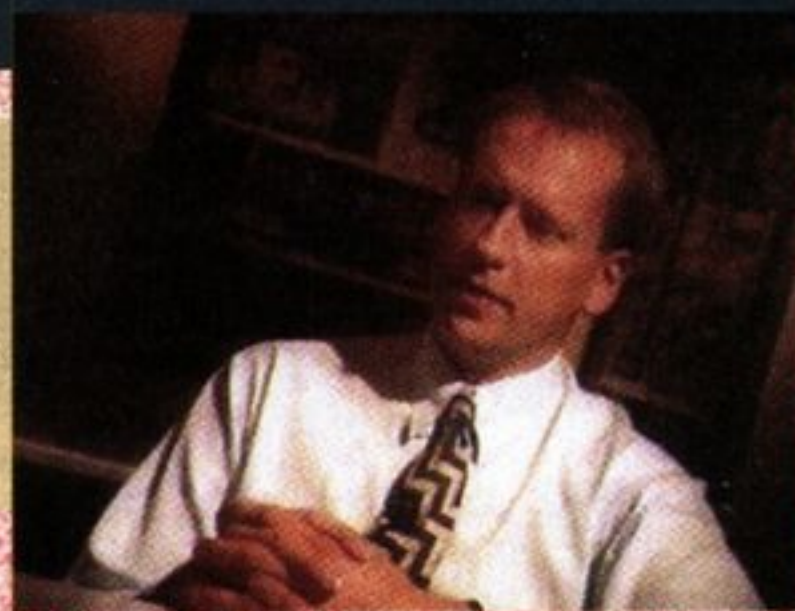
알 림

책값 인상 최대한 억제해보겠습니다!

게임챔프는 지난해 하반기부터 수차례 계속된 제지업계의 종이값 인상에따라 95년도부터 부득이 책값을 인상하려 했으나 광고주들의 광고게재 협조로 인하여 당분간 현정가 4,500원을 고수, 책값 인상을 않기로 하였습니다. 독자들이 게임챔프를 아껴준 덕분에 챔프가 국내 게임지들 가운데 최고의 발행부수, 최고의 판매부수를 달성하고 있다는 것을 광고주들이 알고 광고요청이 몰림에 따라 가격인상은 보류키로 하는 결정이 가능하게 된 것입니다.

저희 게임챔프를 변함없이 아껴 주시는 독자 여러분들에게 보답하기 위해 저희는 앞으로 몇차례 더 있을 제지업계의 종이값 인상에도 흔들림 없이 광고주들의 도움으로 책값은 변함없도록 최대한 노력할 것입니다.

아울러 독자들에게 좀 더 다양한 서비스를 제공하고자 PC통신을 이용해 게임챔프의 내용을 볼 수 있는 [천리안 게임챔프] 코너를 개설했습니다. PC통신을 이용하고 계신 분들은 [색다른 게임챔프]의 즐거움을 느껴보시기 바랍니다.

"64비트 게임은 실체감나는 캐릭터 화면을 재현해낸다"

레어사의 팀 스텐퍼사장

슈퍼 동키콩 개발에 참여, 혁혁한 공로를 세운 영국의 레어사가 닌텐도의 64비트기 개발에도 참여하고 있어 세계 게임업계의 주목을 받고 있다.

비밀에만 싸여있는 닌텐도 64비트기에 대한 독자들의 궁금증을 풀어주기 위해 챔프는 일본의 기사제휴선인 소프트뱅크의 협조를 얻어 레어사 인터뷰기사를 긴급히 요약 전재한다.

'리얼한 캐릭터를 재현할 수 있는 것은 64비트기 뿐이다'

현재 닌텐도 64비트기용으로 개발된 게임소프트는 대전 액션 게임인 「킬러 인스팅트」와 경주 게임인 「크루진 USA」 뿐이다. 이 두 게임은 이미 아케이드용으로 출시, 미국시장뿐만 아니라 일본시장에서도 커다란 인기를 끌고 있다.

레어사는 닌텐도의 64비트 게임 「킬러 인스팅트」 개발에도 참여했으며 앞으로도 계속해서 닌텐도의 64비트 게임 개발에 커다란 역할을 해낼 것으로 보인다. 다음은 스텐퍼사장이 말하는 64비트 게임의 특징이다.

▷64비트용 게임 「킬러 인스팅트」에서는 12인의 캐릭터를 모두 조작할 수 있습니다. 보통 액션 게임과 다른 점은 화면상에 처음부터 2개의 생명 게이지가 표시된다는 것입니다. 게이지가 모두 바닥이 나면 패배이고, 시간초과인 경우는 많이 남은 쪽이 승리하게끔 처리했지요. 또 연속 공격도 최고 32회까지 구사할 수 있을 뿐만 아니라 색깔만 다른 동캐릭터끼리의 대전도 할 수 있고 배경이나 캐릭터도 선택에 따라 달라지게 됩니다.

64비트기용으로 대전 액션 게임을 만들게 되면 배경화면을 완벽한 형태로 움직이는 3D그래픽을 채택할 수 있습니다. 또 CD ROM보다 접속이 빠르고 데이터를 압축하는 능력도 뛰어나기 때문에 고품질의 음향을 들을 수 있습니다.

'「슈퍼 동키콩」은 64비트용 그래픽기술 도입한 혁신적 제품'

「슈퍼 동키콩컨트리」는 슈퍼패미컴 16비트 하드웨어의 한계를 뛰어넘는 그래픽 처리를 한 우수한 작품이다. 그것은 실리콘 그래픽스사의 하드웨어(이하 SG)와 영화 「쥬라기 공원」을 제작한 엘리어스 리서치사의 그래픽소프트웨어, 그리고 레어사의 독특한 하드웨어를 통한 그래픽 변환 기술력에 의하여 탄생한 위대한 작품이다.

다음은 슈퍼동키콩게임의 개발의의와 특징에 대한 스텐퍼사장의 답변이다.

▷슈퍼동키콩의 특징은 한마디로 게임프로그램 총용량(32메가)의 95%를 그래픽이 차지한다는 점입니다. 이 슈퍼동키콩을 만들게 된 계기는 사실 닌텐도 64비트용 게임을 만들려고 SG(실리콘그래픽사의 웍스테이션컴퓨터)를 사용하면서부터입니다. 이 하드웨어에서 풀컬러의 그래픽을 만들려면 1680만색을 사용하지만, 기존의 16비트 슈퍼컴보이 하드웨어에서는 고작 16색부터 256색밖에 표현할 수 없었습니다. 때문에 SG에서 만든 것을 레어사의 하드웨어를 통해 256색까지 감소시켜야 했습니다.

보통 사람들은 그 미묘한 차이를 느낄 수 없으며 TV모니터상에서도 충분히 그 효과를 부각시킬 수 있었습니다. 그리고 그것을 슈퍼NES(해외 수출용 슈퍼컴보이)에서 과연 재현할 수 있을까 연구한 끝에 8×8 도트로 16만색까지 감소시킨 결과, 뜻밖의 좋은 효과를 볼 수 있었습니다. 게다가 요즘은 닌텐도의 게임을 개발하는 여러 소프트개발사들로부터 이 기술을 사용하여 게임을 만들고 싶다는 의뢰를 자주 받고 있는 실정입니다.

「슈퍼 동키콩」의 그래픽은 거의 엘리어스 리서치사의 소프트웨어로 만들었어요. 캐릭터는 애니메이션 영화를 방불케하며 3D 그래픽이기 때문에 리얼함에 대해선 말로 표현할 수 조차 없습니다.

이제부터는 컴퓨터로 처리한 그래픽 게임소프트가 대폭 늘어나리라 예상됩니다. 게임에 입체감과 사실감을 주기 위해선 그 방법이 가장 효과적이지요. 바로 슈퍼동키콩 게임소프트가 그것을 말없이 증명해 주고 있지 않습니까.

하나의 캐릭터에 8프레임의 애니메이션이 사용되었다

챔프정보국

정책 재무부, 게임기 과세 강화

재무부는 1995년 1월 부터 전자 유기장의 전자 게임기를 오락용품으로 분류하여 특별소비세와 교육세를 32.5%부과하고 게임기와 화면이 분리된 비디오 게임기에 대해서도 19.5%를 부과한다는『세법 시행령 개정안』을 발표했다.

지난 12월 13일 재무부 발표에 따르면 전기 이용기구인 전자게임기중 전자유기장에서 사용하는 것은 기타 오락용품으로 분류하고 컴퓨터 기능이 없이 TV에 연결하여 사용하는 전자 게임기는 과세대상에 포함한다는 것이다. 이는 지난해 11월 2일 상공부에서 발표한『전자게임산업 육성 종합방안』과는 상반되는 정책으로 정부의 일관성없는 정책 방향에 게임 관련업계가 크게 반발하고 있다.

이『세법 시행령』이 1월 부터 실행되어 특소세가 부과되면 현대전자의 「슈퍼컴보이」경우, 소비자 가격은 19만 9천원에서 23만 7천원으로, 삼성전자의 「수퍼알라딘보이」의 경우 12만 9천원에서 15만 5천원으로 인상되어 게임기 시장에 큰 타격을 가져올 것으로 보인다.

업체 쌍용, PC게임 본격 유통 개시

동서, SKC, 금성과 함께 PC게임 전문 공급 업체인 쌍용이 소프트웨어 개발 및 유통망 구축을 위한 본격적인 활동을 개시했다. 지난 12월 8일 용산 하이테크 플라자 4층에 48평 규모의 PC게임 유통센터인 「쌍용 소프트웨어 플라자」를 개장하였다. 이로써 쌍용은 소프트웨어의 공급과 유통에 직접 참여하여 관련 사업을 확대, 추진할 예정이다. 이 매장에는 총 3천여종의 게임 타이틀을 전시 판매함으로써 PC게임유통에 적극 참여하고 국내 개발 및 유통 체제를 구축한 후 해외시장 진출에도 힘을 쏟을 계획이다.

연락처 :쌍용 (02-270-8434)

행사 한국 전자게임

사단법인 한국영상오락물제작협회에서는 지난 12월 14일 프레스 센터 기자회견장에서 문화체육부, KBS영상사업단, 전자신문사 등의 후원으로 한국전자게임산업의 발전방안에 관한 세미나를 개최하였다.

이날 세미나에서는 뉴미디어 관련 각계의 인사들이 모여 한국

가볼곳 가상체험관 「어뮤즈21」 개장

가상현실의 게임을 즐길 수 있는 최첨단 테마파크, 「어뮤즈21」이 용산 하이테크 플라자 6층에 오픈했다. 「어뮤즈21」은 가상체험 게임을 즐길 수 있는 「타임머신관」과 10명에서 20명이 한 팀을 이뤄 게임을 즐기는 「레이저볼관」의 두 공간으로 구성되어 있다. 도심속에 자리잡은 새로운 레포츠 시설로 첨단 장비를 이용하여 참가자의 시각,청각,촉각등의 감각에 의해 상대팀 또는 컴퓨터가 만든 가상현실속에서 벌이는 게임으로 직장인 및 남,여 모두 즐길 수 있어서 직장인들의 스트레스 해소와 청소년들에게 건전한 놀이 문화를 제공할 것으로 기대된다.

입장료: 레이저볼관 2,500원
타임머신관 대인 : 3,000원
소인 : 2,000원
운영시간 : 10:30-21:30
문 의 처 : 02-3272-1042~3

가볼곳 동성 조이컴, 「원더파크」 개장!!

우리나라에도 일본이나 미국에 못지않은 대규모 최첨단 테마파크가 세워져 화제가 되고 있다. 12월 17일에 강남역 부근에 오픈한 「원더파크」는 해외의 게임센터에 뒤지지않는 큰 규모와 최첨단 게임들을 즐길 수 있는 테마파크이다.

게임만하더라도 일본에서도 테마파크나 대규모 게임센터가 아니면 볼 수 없는 「데이토나 USA」 6인용과 남코사 최신 3차원 CG 게임 「에이스 드라이버」, 「사이버 코만도」 등의 최신형 게임들이 준비되어 있다.

총 15억원을 투자하여 개장한 「원더파크」는 인테리어에만 약 2억원을 투자하여 기존의 좋지 않은 이미지에서 벗어나 온가족이 즐길 수 있는 건전한 놀이문화의

신상품 정보시대, 마이크로 소프트웨어 CD 발표

정보시대가 그린미디어와 공동 개발, 국내 최초의 CD ROM 전자잡지 「마이크로 소프트웨어 CD : 이하 마소 CD」를 발행했다.

마소CD는 정기적인 업데이트를 통해 연 2회 발행할 예정이며 첫 버전인 이번호에는 「월간 마이크로 소프트웨어」 88년 1월호부터 93년 12월호까지 6년치에 달하는 데이터를 수록했다.

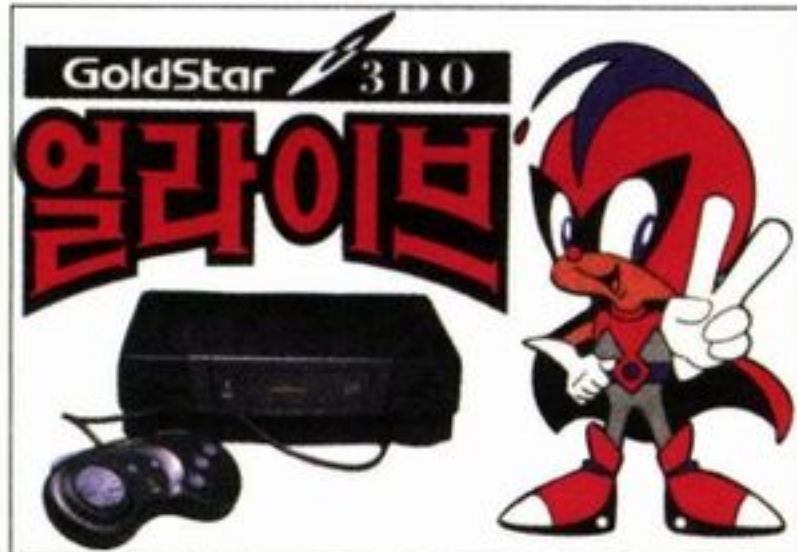
컴퓨터 셀렉트(Computer Select)나 날리지 베이스(Knowledge Base) 등 마소CD와 유사한 외국 CD ROM 타이틀이 텍스트 위주인데 반해 그래픽을 기반으로 풀텍스트 기사 내에 관련 도표와 수식, 도형, 그림을 함께 제공하는 것이 특징이다.

연락처 :정보시대(02-586-4004)

업체 금성 3DO사업 본격가동!!

금성사는 일본 마츠시타에 이어 세계 2번째 개발에 성공한 3DO플레이어를 지난 12월 3일부터 해외와 국내에 본격적으로 판매에 들어갔다.

금성사는 올해 30만대를 수출하여 미국 32비트 게임기 시장의 20% 이상을 점유할 계획이며 올해 초반에 영국, 독일 등의 유럽 시장에 진출하여 약 5만대의 3DO 플레이어를 수출할 계획이다.

금성사는 3DO사업이 신규 진출 분야인 만큼 미국에 한국 자체 브랜드로 선발업체인 마츠시타와 같은 가격인 대당 399달러로 수출하고 미국시장 대비 수익성이 큰 유럽시장에는 600달러 이상의 고가로 수출할 계획이다.

금성사는 지난해 6월부터 미국 3DO사에 1천만달러를 투자하고 멀티미디어 분야의 첨단 기술개발 및 마케팅 분야에 공동으로 참여하기 시작했고, 11월에는 미국 라스베거스에서 열렸던 추계 컴덱스쇼에 3D0 플레이어를 출품하여 각광을 받아왔다.

한편 금성은 올해 국내 시장에서 5만대를 판매할 계획이며 3DO사업에 총 400억원을 투자, 그 중 160억원을 소프트웨어 분야에 투자해 해외 및 국내 소프트웨어 개발업체와 공동으로 3DO 타이틀의 개발을 추진, 올해 안에 15~20개의 타이틀을 공개할 예정이다.

이번에 국내에 공급되는 3DO '얼라이브'의 본체가격은 권장소비자가격 39만원대로 비교적 다른 차세대 게임기들보다 저렴한 가격에 공급된다.

문의처:금성하이미디어(02-728-3421)

산업의 발전방안에 관한 세미나

전자게임산업의 낙후성과 그 중요성을 주지시켰으며, 또한 게임 산업은 최소의 비용을 투자하여 고부가가치를 창출할 수 있는 분야로 우수한 인재가 많은 우리나라가 한번쯤 도전해 볼만한 산업이라 강조하였다. 아울러 여성인력의 적극적인 육성에도 관심을 기울일 것을 표명했다.

문의처:한국영상오락물제작자협회 (02-276-1754)

장으로 탈바꿈하려는 시도로써 이와 같은 게임센터를 개장하게 된 것이다.

또한 국내 게임소프트웨어의 발전을 위해 국내 개발업체가 이곳에 의견을 타진하여 '국산게임 발표의 장'으로 활용할 수 있고 게임을 개발하고 싶은 프로그래머에게 개발의 길을 열어놓고 있다.

국내 게임센터의 변혁을 위해 선구자적인 역할을 담당하게 될 「원더파크」는 앞으로 가까이서 즐길 수 있도록 원더파크 체인점을 모집하여 게임문화를 선도하기 위해 노력할 것이라고 밝혔다.

문의처 : 동성조이컴(02-557-1030)

가볼곳 「3DO 플라자」 개점

금성사는 지난 12월 3일, 서울 동숭동 대학로에 3DO 전문점인 「3DO 플라자」 1호점을 개점했다. 차세대 게임기 3DO「얼라이브」의 출시와 동시에 오픈한 「3DO 플라자」는 기존의 오락실과는 다른 독특한 형태를 취하고 있다.

총 50평 규모에 15대의 3DO를 설치해놓은 3DO 플라자의 특징은 기존의 게임센터와는 달리 시간제로 운영되어 43인치 대형모니터를 이용한 게임은 10분에 1천원, 25인치 모니터를 이용한 게임은 7백원으로 쿠폰을 이용하여 게임을 즐길 수 있게 되어있다.

문의처:금성하이미디어 (02-728-3421)

수상 「'94 올해의 인물」에 김영태 STM사장 선정

한국컴퓨터기자클럽은 지난 12월 28일 여의도 63빌딩에서 송년의 밤 행사를 개최하여 정보산업계를 밝힌 '94 올해의 인물에 김영태(STM사장)을 선정, 발표하였다. 김영태 사장은 취약한 국내 SI(시스템 인티그레이션)산업의 기반을 다져온 점이 평가되어 올해의 인물로 선정됐다. 또 컴퓨터 기자 클럽은 가장 좋은 기사를 쓴 올해의 기자상에는 산업지와 활용지 부문으로 나눠 월간 오픈 컴퓨팅의 김병만기자, 월간 PC라인의 이선희 기자를 각각 선정했다. 산업지 부문에서 수상한 김병만 기자는 「국내 오픈 시스템 활성화를 위한 제안」으로 활용지 부문에서는 이선희 기자는 「고장난 PC를 고쳐 드립니다」라는 기사로 기자상을 안았다.

수상 「어스토니시아 스토리」, 게임 소프트 부문 입상!

-한국 소프트웨어 산업인의 밤 세미나에서-

「어스토니시아 스토리」가 한국 소프트웨어 '산업인의 밤'에서 게임 소프트웨어 부분 우수작으로 선정됐다. 지난 12월 21일 한국 정보산업 연합회, KBS, 전자 신문사, 과기처 공동주관으로 매년 개최되는 우수 소프트웨어 시상식에서 게임부문 수상작으로 「어스토니시아 스토리」를 심사위원 만장일치로 선정했다고 밝혔다.

심사위원들은 소프트라이의 「어스토니시아 스토리」는 국내에서 순수 제작된 롤플레잉 게임으로 국내 게임 소프트웨어의 뛰어난 창작성을 보여준 우수한 게임으로 평가되어 입상작으로 선정했다고 밝혔다. 이 게임을 제작한 소프트라이는 앞으로 세계 시장을 겨냥한 게임 소프트웨어를 제작하겠다는 수상소감을 밝혔다.

챔프정보국

이벤트 「세가 신제품 발표회」, 게임 센터에 열기 고조

테크워: 360도 게임월드를 체감할 수 있는 VR게임 머신이 게임센타에 출현할 날도 멀지 않았다

발매직전의 버철 화이터2를 AM2의 스즈끼씨가 직접 플레이.

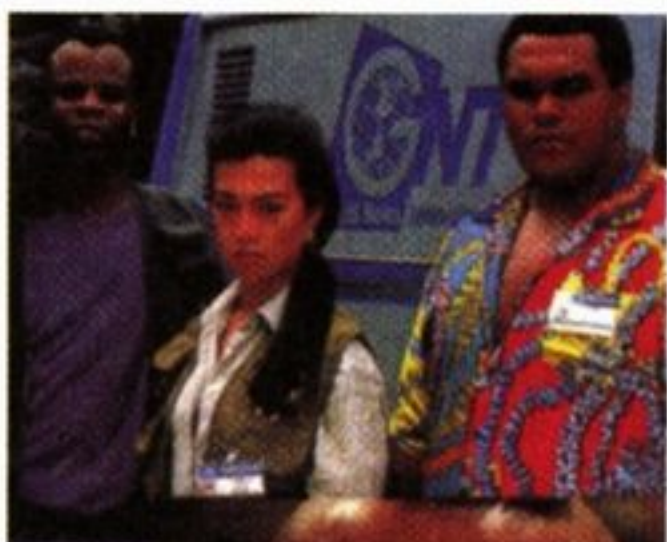
최근 일본 도쿄 하네다의 세가 본사에서 열린 신제품 발표회에서 올해 봄까지 게임센타에 등장할 강력한 게임들이 소개 되었다.

이번에 처음으로 선보인 CG랠리시뮬레이션 게임 「세가 랠리 챔피온 쉽」은 랠리의 독특한 드리프트 감각을 박력있게 재현하고 있다. 핸들 자체에도 도로상에 벌어진 상황에 따라서 핸들에 저항이 걸리며 좌석에 진동이 전해진다.

대형화면에서 랠리의 박력을 체험할 수 있다

토요타 자동차와 피아트사의 협력으로 실제 랠리카가 등장하게 되었다

소프트웨어 헐리우드 영화 「스트리트 화이터」를 캡콤이 게임화

미국 헐리우드영화의 「스트리트 화이터」를 원제작사인 캡콤이 플레이 스테이션과 새턴으로 다시 게임화하기로 결정했다. 실사 화면을 디지 타이즈한 류와 켄의 느낌은 어떨까? 어쨌든 게임이 등장하기를 기대할 뿐이다.

영화에 출현한 배우들이 그대로 게임의 캐릭터로 등장한다

하드웨어 64Bit 머신 재규어 일본판매 개시

작년 12월 말까지 〔에어리언VS프레데터〕가 세트 특별 가격으로 34,800엔에 한정 판매됐다

재규어, 작년 12월 8일 발매/29,800엔 소프트도 속속 수입될 계획이라 한다

우리나라에서도 본격적으로 판매되기 시작한 미국 아타리사의 64Bit 게임 머신 「재규어」가 드디어 일본에서도 발매되었다. 다.

주식회사 '무밍'이란 회사가 12월 8일부터 수입, 판매를 시작하였으며 도쿄의 아키하바라, 오사카의 니혼바시 등 약 30군데의 유명상가들에서 판매되고 있다.

이로서 재규어는 아시아시장에서 일본은 한국에 이어 두번째로 판매하게 되었다.

이벤트 닌텐도「울트라 64」기억매체 확정

닌텐도사가 64비트 차세대 머신 「울트라64」의 채용방식을 확정 발표하였다. 당초 닌텐도사는 95년 말에 64비트급 가정용 게임기인 울트라64를 출시하기로 했는데 다른 차세대기와 같이 CD ROM이 아니라 롬카트리지 방식을 채용하기로 했다.

닌텐도사가 이러한 방침으로 진행할 것을 발표하자 닌텐도와 라이센스 계약을 맺고 있던 소프트웨어사들이 거센 반발을 일으켰다.

만약 카트리지로 게임을 개발하게 된다면 CD ROM 보다 더 많은 제작비가 들어가게 되는 것은 물론이고 소프트웨어의 가격 또한 엄청나게 비싸지게 됨으로써 마지막에 가서 유저들에게 까지 손해를 보게 만드는 결과를 초래할 수 있다.

그래서 닌텐도사는 제작사들의 의견을 수렴하여 기억매체로서 자기디스크를 채용하기로 결정했다.

현재, 닌텐도사는 자기디스크를 현재 개발중이며 자세한 내용에 대해서는 아직 구체적인 언급을 밝히지 않고 있다.

닌텐도사는 원래 계획대로 95년 9월에 롬카트리지 방식의 울트라64본체를 출시하고 96년 말에는 울트라64에 장착하는 '자기디스크 구동장치'를 출시할 것이라고 밝혔다.

그렇다면 울트라64는 롬카트리지와 자기디스크를 이용한 게임을 아주 싼가격으로 즐길 수 있는 사상 최고의 게임기가 될 것이 틀림없다.

하드웨어 끊이지 않는 행렬, 새턴 매진사례

기다리고 기다리던 새턴의 발매. 요도바시 카메라 신주쿠 본점에서도 이렇게 산처럼 쌓여 있었다

소프맵 신주쿠 1호점에서는 완전 예약제였기 때문에 혼란은 없었다.

요도바시 카메라에서도 역시 대행렬. 이 행렬은 상점 주변을 한바퀴 휘감았다. 버철 스틱 때문에 선 줄도 많았다

품절상태에까지 빠진 버철 스틱. 「버철 화이터」때문일지도…

일본에서는 지난해 말부터 세가 새턴과 빅터의 V새턴이 발매되기 시작했다.

발매일에는 여느 대작 소프트웨어가 등장했을 때의 광경과 같이 새턴판매점앞에서는 줄을 길게 늘여선 행렬을 볼 수 있었다. 라옥스나 소프맵과 같은 대형 양판점과 전문점에서는 새벽부터 사람들이 모여들어 개점직후에는 약 수백명가량이 줄을 서 있었다. 그 때문에 첫 생산대수인 17만대는 거의 전부 당일 매진되었다.

더우기 본체이상으로 품절현상을 보인 새턴용 조이스틱 '버철 스틱'도 급속생산되어 지난해 12월 중순부터 출하되기 시작했다. 결과적으로 「버철 화이터」의 인기는 새턴의 주변기기마저 품절시켜 버린 것이라는게 지배적인 의견이다.

하드웨어 세가 32Bit게임기 탄생 임박

'SOA(세가 오브 아메리카)가 새로운 32Bit머신을 개발한다'고 최근자 미국의 월 스트리트 저널에서 보도했다.

월 스트리트 저널에 따르면 95년 가을에 발매예정이며 가격은 200달러(약 16만원)이하를 예상하고 있다고 전했다. 32비트 전용소프트 이외에도 모든 제네시스용(미국판 수퍼 알라딘보이) 소프트웨어의 소프트웨어가 사용가능하며 개발 코드네임은 '넵튠(해왕성)'이라고 밝혔지만 아직까지 세가에서 정식적인 발표는 이루어지고 있지 않다.

32Bit CPU(중앙연산 처리장치)와 수퍼 알라딘보이라고 한다면 연상되는 것이 바로 '슈퍼 32X'로, 그렇다면 새로운 게임이 슈퍼 32X와 메가드라이브를 하나로 만든 형태가 아닐까하고 관계자들은 예상하고 있다.

이벤트 장애자를 위한 게임 이벤트 '어뮤즈먼트 페스티벌'

최근, 일본 나고야에서 장애자를 대상으로한 '어뮤즈먼트 페스티벌 IN 나고야'라는 이벤트가 개최되었다.

"장해자도 아케이드 게임을 충분히 즐길 수 있다!"라는 취지로 일본 아이치(愛知)현의 어뮤즈먼트 시설영업협회와 일간공업신문이 주최를 맡았다. 이날의 이벤트의 입장료와 게임요금 등은 무료였다.

어뮤즈먼트 머신 프래쉬'94도 대성황. 약 8,500명의 입장객이 왔었다

당일에는 약 500명 정도의 장해자들이 방문하였다. 회장에 가득찰 정도의 행렬들은 모두 아케이드 게임을 즐겼다

이벤트 격투 게임들이 한자리에! 「3DO-리얼」 격투 스페셜 개최

최근, 오사까의 ATC(아시아 태평양 트레이드 센터)에서 마쓰시다 전기가 주최하는 '3DO-리얼 격투 스페셜 in ATC'라는 이벤트가 개최되었다.

이 행사는 마쓰시다의 3DO 머신 제 2탄인 「리얼II」의 발매를 기념해서 행해진 것으로 메인 스테이지에는 「슈퍼 스트리트 화이터II-X」의 게임 대회와 그외의 여러가지 다채로운 행사가 벌어졌다.

이 외에도 「J리그 버철 스타디움」의 게임 대회도 있었고 아직 발매되지 않은 신작 소프트를 플레이할 수 있는 코너가 설치되어 다양한 볼거리를 제공한 이벤트였다.

그 중에서 「슈퍼 스트리트 화이터II-X」, 「버철 스타디움」이 입장객 1000명에게 추첨으로 제공되었고 최종적으로 약 2만명에 달하는 관객들이 입장하여 대성황을 이루었다.

메인 스테이지앞에 50대 이상 설치되어 있는 3DO판 「슈퍼 스트리트 화이터II-X」의 코너. 여기에서 승자만을 뽑는 토너먼트 형식이 행해진다

커스텀 플레이 대회에서는 「슈퍼 스트리트 화이터II-X」의 인기를 증명했다

명인의 게임평가

이것은 게임의 완성도를 한눈에 알아볼 수 있는 그래프로, 6가지 시각에서 게임을 평가한 것이다. 그래프의 모양이 커다란 6각형 모양에 가까워지면 완성도가 높은 게임입니다

새로운 레이더 차트!!

매니어 M / 그래픽 G / 오리지널성 O / 사운드 S / 밸런스 B / 조작성 H

챔프 게임명인의 가축화(?)!

액션/슈팅

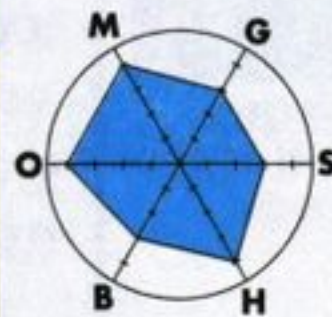
채밴질

며칠전 게임평가를 하기 위해 컴퓨터를 찾아다닌 채밴질은 발길 닿는 대로 걷기 시작했다. 고생끝에 도착하게 된 지역이 있었으니, 바로 누런 한우의 동네 소파리. 그런데, 내 인생의 지워지지 않을 하나의 기억. 느닷없이 뒤통수를 치고 나타난 송백정이 강제로 끌고간 그곳, 바로 송백정의 아지트 외양간. 그리고 얼마가 지난 후 챔프에 나타난 채밴질은 얼굴이 퉁퉁 붓어 있었다. 이유인즉, "송백정이 밥 굶기고 라면만 강제로 먹였어!!"

원더홍

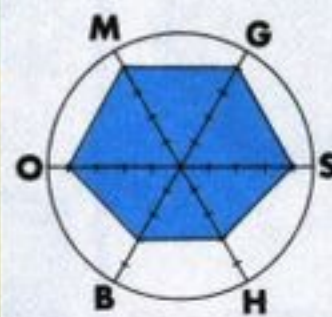
한창 머리에 신경을 쓰는 원더홍은 어느날 미용실에 머리 스타일을 바꾸려고 찾아갔다. 그런데 미용사들이 그녀를 힐끔힐끔 쳐다만 보고 머리를 해줄 생각을 하지 않자 원더홍은 화가 나서 미용실을 파괴했다. 원더홍이 다시한번 미용사에게 물어보자 미용사 왈 "이 미용실은 힘세고 거친여자손님은 절대로 않 받아요!"

용호의 권2

제작사	자울스
발매일	94. 12. 21.
가 격	10,900엔
기 종	SFC

우아 럴수 럴수 이럴수가! 네오지오에서 선풍적인 인기를 끌어모았던 용호의 권2가 드디어 슈퍼컴보이로 나오다니 내 꿈이 이루어졌군. 전 캐릭터가 모두 등장하는 것은 물론 모든 필살기가 사용가능하다. 그래픽도 더이상 말할 필요가 없군. 한마디로 말하면 용호의 권 1과는 비교가 되질 않는다.

드디어 나왔군. 나에게 아무런 말도 없이 이렇게 빨리(?) 나왔다니 기가 막히는군. 전작에 비해 엄청나게 그래픽의 수준이 높아졌고 캐릭터의 움직임 또한 끝내준다. 하지만 한가지 문제점이 있다. 그것은 바로 용호의 권에서는 빼놓을 수 없는 줌 기능이 빠졌다는 것이다. 으 열받는 군. 언제쯤 줌기능이 추가될까?

스타워즈 아케이드

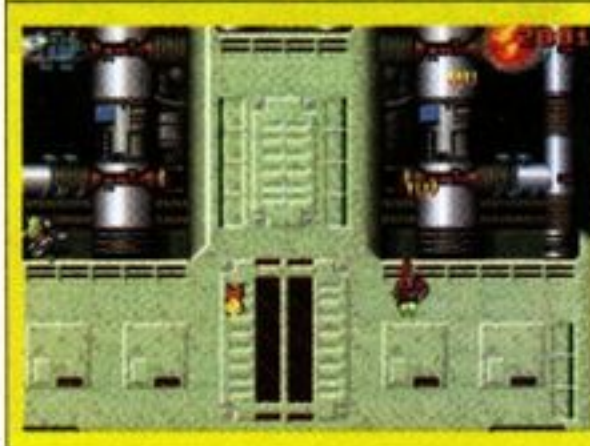
제작사	세가
발매일	94. 12. 16
가 격	8,800엔
기 종	32X

아 드디어 내가 좋아하는 영화가 게임으로 나오는 구나. 그것도 IBM이 아니라 32X로… X윙과 거의 비슷한 게임의 흐름이지만 어떻게 게임기와 컴퓨터를 비교하겠는가? 매우 빠른 스피드로 승부하는 이 게임은 너무나 빠르기 때문에 눈이 아플 정도다. 하지만 언제나 그랬듯이 그래픽은 조금 떨어진다.

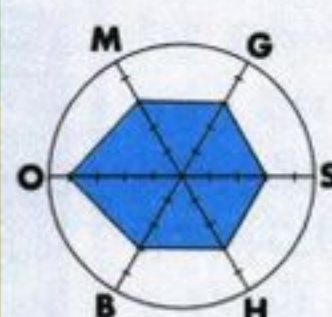
복잡하지 않고 박력 넘치는 전투화면이 일품이다. 만약 시뮬레이터를 이용한 게임이 아니였더라면 슈퍼컴보이의 스타폭스 뺨치는 게임! 굉장히 빠른 스피드를 자랑하고 언제 어디서 나타날 줄 모르는 적들 때문에 손에 땀을 쥐고 게임에 몰두할 수 있는 게임이다. 그리고 조작이 간단하기 때문에 누구라도 쉽고 즐겁게 게임을 할 수 있다.

사무라이 스피리츠

제작사	타카라
발매일	발매일 미정
가 격	4,800원
기 종	GG

드디어 사무라이 스피리츠가 전 기종에 모두 퍼지는 군. 네오지오나 슈퍼컴보이처럼 큰 화면에서 박력 넘치는 전투를 할 수는 없지만 액정화면에서 언제 어디서나 즐길 수 있다는 것이 너무나 마음에 든다. 섬세한 캐릭터, 비교적 깨끗한 배경화면이 내 마음을 녹인다. 캐릭터의 움직이 또한 매우 부드럽다.

음~ 이렇게 위대한 게임이 게임기어로 나오게 되다니 대단하군. 화려한 그래픽, 멋진 캐릭터, 끝내주는 효과음! 모든 것이 내 마음에 쏙 든다. 내 시각으로 볼 땐 슈퍼컴보이 용 사무라이 스피리츠가 게임보이용 사무라이 스피리츠보다 훨씬 난 게임이다. 하지만 단점이 하나 있다면 화면이 너무 작다는 것…

라 이 덴

제작사	이미지 테크
발매일	94년 12월 초순
가 격	27,000원
기 종	IBM

몇년 전 오락실에서 큰 인기를 불러 모았던 최고의 슈팅 게임인 라이덴이 드디어 IBM으로 등장했다. 오락실과 비교해 전혀 떨어지지 않는 그래픽도 마음에 들지만 게임의 스피드를 마음대로 조절할 수 있는 기능이 있어 더 마음에 든다. 하지만 한가지…폭탄을 사용해도 화면의 일부분에 있는 적만 파괴 가능하다.

호호호~ 역시 라이덴이 IBM으로 발매됐구나. 내가 제일 좋아하는 게임인데!! 뛰어난 그래픽과 사운드가 내 마음을 사로 잡는군. 빠른 화면 스크롤 때문에 게임의 재미를 한층 더 높혀준다. 그러나 난이도가 상당히 높은 것이 단점.

롤플레잉/어드벤처

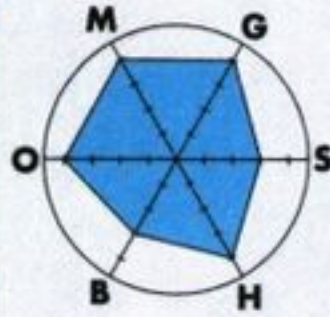
이 킹

아! 또 실연! 실연! 얼마전 가장 절친한 친구와 함께 미팅에 나갔던 이킹! 드디어 애인이 생길 기회가 돌아왔다며 기뻐하면서 챔프를 뛰어나갔다. 그러나 어찌된 일인지 약 2시간만에 챔프로 돌아왔다. 왜 이렇게 빨리 돌아왔는지를 궁금히 여기던 우춘리가 물어보자 이킹은 이렇게 말했다. "4명이 미팅에 나왔는데 4명 모두 차인표와 같이 잘 생기고 질투심이 강해서 어느 한명을 선택하면 나머지 3명이 나를 너무 미워할 할까봐!" 우욱! 착각은 자유라나?

송백정

새로운 게임 스타일을 드디어 선언했다. 이전에는 소잡는 게임과 검투 액션 게임에만 몰두했는데, 이제는 변화를 추구한다고 한다. 송백정의 게임변화 선언: 액션-퍼즐-플래그-어드벤처. 그래서 변신후 처음 시도한 게임. 슈퍼 송백정 컨트리.

브레스 오브 화이어 II

제작사	캡콤
발매일	94. 12. 2
가 격	9,800엔
기 종	SFC

확실히 1편과는 다르다. 전작의 기본적인 틀은 그대로 유지하면서 파워 업된 새로운 시스템이 추가되었다. 또한 8인의 캐릭터들마다 독특한 성격을 지니고 있어 전투 방법, 특수 능력이 달라 여러가지 스토리의 게임을 즐길 수 있었다. 캡콤과는 웬지 롤플레잉 게임이 어울리지 않을 듯하지만 이 게임은 그러한 상식을 완전히 깼다고 말할 수 있을 만큼 재미있었다.

처음에 (1)이 등장했을 때, 참신하고 너무 깔끔한 게임이였다고 생각했는데 (2)를 보고는 너무 빠른 게임의 진화를 생각했다. 특히 8인의 캐릭터의 전투 방법에 감탄을 했는데 특히 원숭이 캐릭터가 적이 공격해 올 때 죽은 시늉을 하는 것에 존경스러움을 느꼈다. 물론 약체이지만 상당부분에 도움이 많이 됐다.

원더 프로젝트 J

제작사	에닉스
발매일	94. 12. 9
가 격	11,800엔
기 종	SFC

이제 공주를 키우는 시대는 끝났음을 예고하는 게임이다. 이 게임의 주인공인 피노가 올바르게 성장할 수 있도록 커뮤니케이션을 통해 다양한 교육을 시키는 이 게임은 순간 순간마다 웃음을 자아내게 한다. 피노에게 예절, 동물을 사랑하는 마음, 농사 짓는 법 등을 가르치는 즐거움은 마치 진짜 자식을 키우는 보람과도 같을 듯하다. 잘 키워야지!

철부지 피노를 키워나간다는 육성 게임인데 시뮬레이션이 아닌 어드벤처형 커뮤니케이션 게임이라고 한다. 장르상 애매한 게임같지만 쉽게 말해서 육성 어드벤처형이라 말할 수 있다. 특히 실수를 거듭하게 하면서 잘못을 뉘우치는 것과 자기가 한번 한일은 암기를 한다는 것이 너무 맘에 들더군…

스토리 오브 도어

제작사	세가/삼성전자
발매일	94. 12. 20
가 격	69,000원
기 종	MD

'이게 롤플레잉 게임이야?' 하는 의문이 생길 정도로 액션성이 강한 게임. 오랫만에 수퍼 알리딘보이용 명작 게임을 한글로 즐길 수 있어 더욱 좋았다. 삼성전자의 한글화 제 1탄이라는 의미에서 더욱 뿌듯한 마음으로 게임을 진행했는데, 주인공 루오가 4대 정령들을 만나는 과정이나 그들을 사용하는 방법이 독특했고, 지금까지 일본어를 몰라 대화를 알 수 없었지만 아주 친절할 만큼 한글화되어 게임의 신비를 감소시키는 아쉬움도 남는다.

그동안 게임개발에 많은 문제점을 안고 있었으나 이젠 모든 것이 해결됐다. 특히 한글화 게임이 기존의 (알렉스키드)와 같은 액션 게임이 아닌 롤플레잉 게임으로 제작되었기 때문에. 도어의 이야기를 그린 만큼 게임전체가 젊고 활기차 보이는데 그중에서 아군 캐릭터를 도와주는 정령들의 마법들이 인상에 많이 남았다.

시뮬레이션/스포츠/보드/퍼즐

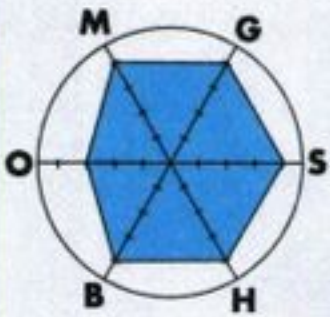
고바위

자칭 최고의 게이머라 생각했던 고바위는 강화도에 게임 마스터로의 수련을 위해서 떠났다. 그러나 강화도에 어디 그런 곳이 있으랴? 오전부터 오후까지 돌아다니던 그는 초지진 밑의 갯벌에 뛰어 들어가 굴로 배를 채웠으나 근처 경비를 보고 있던 군인 아저씨들이 갯벌에서 뒹구는 그를 간첩으로 오인! 20시간 후에 풀려나 출근에 늦었다나 뭐라나.

우춘리

볼링공 모델로 거액을 손에 거머진 우춘리는 어느날 그 돈을 가지고 비싸기로 유명한 '돈막써' 레스토랑에 애인과 함께 들어갔다. 애인에게 잘 보이고 싶던 그는 비싼 음식만 골라시켰다. 하지만 어찌된 일 일까? 시간이 흘러 레스토랑에서 애인과 함께 나오던 춘리는 애인에게 사정없이 두들겨 맞았다. 이유인 즉 씹어먹는 음식은 하나도 시키지 않고 음료수 같이 마시는 음식만 시켰데나!! 그러길래 누가 아는 척 하래?

탄 생

제작사	소프트 맥스
발매일	12월 15일
가 격	35,000원
기 종	IBM-PC

현재까지 수많은 기종으로 등장하였던 인기 육성 시뮬레이션 게임이 한글화되어 IBM-PC에 등장했다! 에아~ 너무도 기쁜 소식. 완성도를 알아보기 위해 그래픽을 비교해 보자면 이것은 거의 완벽에 가까울 정도이다. 그러나 아쉬운 점은 PC엔진과는 달리 사운드 블래스터 없이는 육성이 나오지 않는다는 것인데… 뭐 그정도는 IBM-PC이니까 어쩔 수 없는 일 아닐까? 최고의 스타를 탄생시키기 위해서 필살의 노력을 기울여야만 할 것이다.

3명의 개성이 강한 소녀들을 최고의 연예인으로 만드는 육성 시뮬레이션 게임. 한글의 이식도 잘 돼있고 어여쁜 아가씨들을 내손으로 길러야 한다는 것에 아주 푹 빠져버리게 된다. 하지만 열심히 길러도 의외의 엔딩이 자주 등장하니 최고를 만들기 위해서는 각고의 노력이 필요하다.

리지레이서

제작사	남코
발매일	발매중
가 격	5,800엔
기 종	플레이스테이션

모두들 잘 알고 있을 것이라 굳게 믿고 있는 환상의 레이스 게임. 데이토나 USA와 현재까지 쌍벽을 이루고 있는 게임이다. 우와~ 그래픽을 보자면 플레이 스테이션을 사고 싶어질 정도인데… 게임센터에서 확실한 인기를 얻었던 작품이니 만큼 플레이 스테이션 유저들을 실망시키지 않을 것이라 생각한다.

아케이드용 리지레이서와 비교해 손색이 없는 작품. 아케이드에서 느꼈던 그 감각 그대로 짜릿하게 전달되어 온다. 문제는 패드인데 네지콘이란 전용패드를 사용하면 좀 더 재미있게 대전을 즐길 수 있다는데… 또한 로딩중에 미니 게임으로 (갤럭시안)이 등장한다는 아이디어는 정말 좋았던 것같다.

히트 게임 차트

게임을 즐기는 모든 사람들의 영원한 친구로 남고 싶습니다. 독자의 모든 의견을 정확하게 반영하는 순위를 만들겠습니다. 앞으로도 많은 독자의 소리를 들으며 게이머에게 보다 신속하고 공정한 정보를 드리겠습니다.

독자 인기 TOP 10

집계기간: '94. 1. 5~'94. 12. 5

*94년 1월 5일부터 12월 5일동안 「게임챔프」애독자 엽서를 통해 집계된 통계60%, 용산 게임매장의 판매통계20%, 동시발매된 소프트 통계20%비율로 작성하였습니다. *이 순위는 이미 발매된 게임들을 토대로 작성한 것입니다. 자, 그럼 여기 10대 게임들을 공개합니다. 1994년 한해 「게임챔프」의 애독자 엽서를 정성껏 작성해 주신 여러분께 감사드립니다.
(총 15,000통의 엽서를 집계하였습니다)

1 버철화이터
- 아케이드
- 세가
- 대전액션

4,879표

'94 최고의 인기상!

2 슈퍼 동키콩 컨트리
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도/고봉산업
- 액션
- 125,000원
- 32M

4,132표

3 화이널 환타지 VI
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 롤플레잉
- 9,900엔
- 24M

1,547표

4 스토리 오브 도어
- 수퍼 알라딘보이
- 세가/삼성전자
- 액션 롤플레잉
- 69,900원
- 24M

1,084표

5 슈퍼 스트리트화이터 II
- 슈퍼컴보이
- 캡콤
- 대전액션
- 9,900엔
- 32M

893표

6 드래곤볼Z 초무투전 3
- 슈퍼컴보이
- 반다이/영실업
- 대전액션
- 108,000원
- 16M

704표

7 라이브 어 라이브
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 롤플레잉
- 9,900엔
- 24M

767표

8 소닉&너클스
- 세가
- 액션
- 78,000원
- 18M

431표

9 실황 파워풀 프로야구
- 슈퍼컴보이
- 코나미
- 스포츠
- 9,800엔
- 16M

315표

10 화이어 엠블렘
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 시뮬 롤플레잉
- 9,900엔
- 24M

147표

국내

구매희망 TOP 10

*이 순위는 아직 발매되지 않은 게임을 토대로 작성한 것입니다. 16비트에서 32비트의 차세대기로 가는 과도기적인 1995년. 과연 어떤 게임들이 화려한 첫출발을 시작할지 살펴보겠습니다.
(총 15,000통의 엽서를 집계했습니다)

1 버철화이터 II
- 세가새턴
- 대전액션
- 세가

6,273표

2 드래곤퀘스트 VI
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스

4,415표

3 크로노 트리거
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어

1,092표

4 신창세기 라그나센티
- 수퍼 알라딘보이
- 액션 롤플레잉
- 세가/삼성전자

949표

5 프론트미션
- 슈퍼컴보이
- 시뮬 롤플레잉
- 스퀘어

758표

6	슈퍼 스트리트화이터 II X	3DO	대전액션	캡콤
7	사무라이 스피리츠	MD-CD	대전액션	타카라
8	X맨	SFC	액션	캡콤
9	제 4차 슈퍼로보트 대전	SFC	시뮬레이션	반프레스토
10	택틱스 오거	SFC	시뮬·롤플레잉	퀘스트

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 매장인기순위, 구매희망순위 인기 차트에 정답을 맞추시는 분중 한명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다
(마감 : 매달 18일까지이며 전화번호 미명기시는 자동탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

기종별 빅 3 !

*이 순위는 이미 발매된 게임과 발매전 게임을 총망라하여 산출하였습니다.

슈퍼컴보이/패밀리/미니컴보이

1 드래곤 퀘스트VI
- 에닉스
- 롤플레잉
- 용량미정
- 가격미정

2 슈퍼 동키콩 컨트리
- 닌텐도/고봉산업
- 액션
- 32M
- 125,000원

3 화이널 환타지VI
- 스퀘어
- 롤플레잉
- 24M
- 9,900엔

슈퍼 알라딘보이/CD알라딘보이/핸디 알라딘보이

1 스토리 오브 도어
- 세가/삼성전자
- 액션·롤플레잉
- 24M
- 69,900원

2 신창세기 라그나센티
- 세가/삼성전자
- 액션 롤플레잉
- 16M
- 가격 미정

3 랑그리사 II
- 메사이야
- 시뮬 롤플레잉
- 16M
- 9,800엔

차세대기

1 버철화이터
- 세가새턴
- 대전액션
- 7,800엔
- 세가

2 슈퍼 스트리트 화이터IIX
- 3DO
- 대전액션
- 89,000원
- 캡콤

3 투신전
- 플레이 스테이션
- 대전액션
- 가격 미정
- 타카라

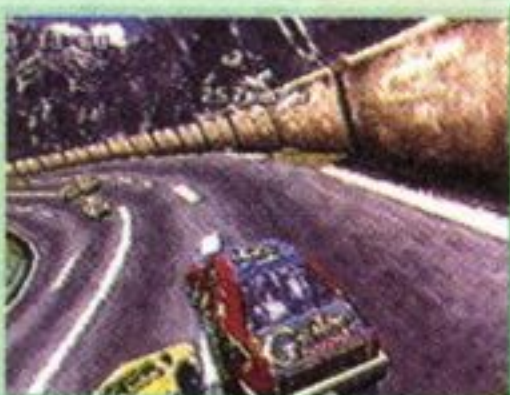
◐ 2월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

히트 게임 차트

*이 순위는 이미 발매된 게임을 토대로 작성된 순위입니다. 아직 국내에서는 발매되지 않은 차세대기 '새턴'과 '플레이 스테이션' 소프트웨어들의 진입이 가장 눈에 띄며 일본에서 가장 인기를 모으고 있는 게임의 현재를 살펴보기로 합니다.

새날이 밝았습니다!

환하게 떠오른 새날의 활활 타오르는 태양처럼 열심히 뛰겠습니다. 1995년 게임 한국의 미래를 위해, 챔프 독자들에게 정확한 정보를 제공하기 위해 세계 각지에서 노력을 아끼지 않는 챔프 가족들이 새롭게 꾸민 해외 히트 게임차트의 문을 열고 들어가 볼까요!

일본 인기 게임 TOP 10

1 슈퍼 동키콩 컨트리
- 슈퍼컴보이
- 액 션
- 닌텐도
- 94/11/25
- 9,800엔

2 실황 월드 사커 -퍼펙트 일레븐-
- 슈퍼컴보이
- 스포츠
- 코나미
- 94/11/11
- 9,500엔

3 원더 프로젝트 J
- 슈퍼컴보이
- 커뮤니케이션 어드벤처
- 에닉스
- 94/12/9
- 11,800엔

4 버철화이터
- 새턴
- 대전액션
- 세가
- 94/11/22
- 8,800엔

5 슈퍼 스트리트화이터 IIX
- 3DO
- 대전액션
- 캡콤
- 94/11/18
- 8,800엔

6	리지 레이서	PS	레이싱	남 코
7	용호의 권 2	SFC	대전액션	타카라
8	진 여신전생if…	SFC	롤플레잉	아트라스
9	마더 2	SFC	롤플레잉	닌텐도
10	드래곤볼Z초무투전3	SFC	대전액션	반다이

차세대기, 화려한 첫 출발 !

비싼 가격에도 불구하고 발매 초기부터 매진 현상을 보이고 있는 차대기와 그 소프트웨어들의 위력을 확실하게 보여주고 있다. 새턴과 플레이 스테이션, 그리고 3DO의 치열한 격전이 예상된다. 그러나 아직도 16비트는 살아 있다! 울트라 64 기법을 채택한 닌텐도의 「슈퍼 동키콩 컨트리」 가 일본 열도를 비밀의 정글로 만들며 상당한 인기를 모으고 있다. 성능이 뛰어난 차세대기 소프트웨어들과 신기술 채용을 통한 16비트 소프트웨어들의 조화로운 발전을 기대 해 본다.

일본 구매 희망 TOP 10

1 드래곤 퀘스트VI
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 용량미정
- 가격 미정
- 발매일 미정

2 프론트 미션
- 슈퍼컴보이
- 시뮬 RPG
- 스퀘어
- 24M
- 11,400엔
- 95/2/24

3 크로노 트리거
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 32M
- 11,400엔
- 95/3/11

4 데이토나 USA
- 아케이드
- 레이싱
- 세 가

5 투신전
- 플레이 스테이션
- 대전액션
- 타카라
- CD
- 가격 미정
- 발매일 미정

6	진·사무라이 스피리츠	NG	대전액션	타카라
7	다비 스타리온 3	SFC	시뮬레이션	아스키
8	택틱스 오거	SFC	시뮬 RPG	퀘스트
9	버철 화이터 2	SS	대전액션	세가
10	실황 파워풀 프로야구 2	SFC	스포츠	코나미

차세대기와 16비트의 조화!

1995년은 롤플레잉 게임의 전성기가 될 듯한 예감이 드는 순위이다. 아직도 많은 게이머들은 16비트의 슈퍼컴보이 명작 롤플레잉 게임을 기다리고 있다. 그러나 속단은 금물이다. 차세대기의 매진 사태를 보면 알 수 있듯이 그 인기도 만만치 않다. 올 한해는 16비트 게임기들 뿐만 아니라 차세대기들의 맹활약이 기대된다. 그러나 과도기적인 경쟁보다는 서로의 장점을 활용한 조화가 가장 중요하다는 것을 잊지 말기를.

미국

*이 순위는 이미 발매된 게임을 토대로 작성한 순위입니다. 차세대기에 온 신경을 기울이고 있는 일본과는 달리 미국은 여전히 16비트 게임들이 높은 인기를 모으고 있는 모습을 한눈에 볼 수 있습니다.

1 슈퍼 동키콩 컨트리
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션

2 슈퍼 스트리트화이터II
- 슈퍼컴보이
- 캡콤
- 대전액션

3 화이널 환타지III
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 롤플레잉

4 어스웜 짐
- 슈퍼컴보이
- 플레이메이츠
- 액션

5 모탈컴배트II
- 수퍼 알라딘보이
- 어클레임
- 대전액션

6	슈퍼 스트리트화이터II	MD	대전액션	캡콤
7	데몬스 크레스트	SFC	액션	캡콤
8	샤크푸	SFC	스포츠	일렉트로닉 아츠
9	와일드 건즈	SFC	슈팅	나츠메
10	리설 엔포서즈	MD	슈팅	코나미

개성을 존중한다 !

역시 미국은 미국. 차세대기에 관심을 집중시키고 있는 일본이나 우리나라와는 달리 여전히 16비트와 8비트의 게임들이 인기를 모으고 있다. 그리고 미국 게임머들은 계절이 변해도 액션 게임을 선호한다는 것을 보여주고 있다. 그러나 역시 명작은 세계적으로 사랑 받는다는 것을 입증하는 듯 화이널 환타지III 의 진입이 반갑기만 하다.

해외 기종별 인기 순위

*이 순위는 일본, 미국을 비롯한 세계 각국에서 이미 발매된 게임을 토대로 작성된 순위입니다.

패밀리·게임기어

1 열투! 사무라이 스피리츠
- 타카라
- 대전액션
- 4M

2 스타트랙
- 엡솔루트
- 시뮬레이션
- 2M

3 파워레인저
- 세가
- 액션
- 4M

슈퍼컴보이

1 슈퍼 동키콩 컨트리
- 닌텐도
- 액션
- 32M

2 라이온 킹
- 버진게임
- 액션
- 24M

3 슈퍼 스트리트화이터II
- 캡콤
- 대전액션
- 32M

수퍼 알라딘보이

1 스토리 오브 도어
- 세가
- 액션 롤플레잉
- 24M

2 쥬라기 공원 -램피지 에디션-
- 세가
- 액션
- 16M

3 소닉과 너클스
- 세가
- 액션
- 18M

독자의 게임평가

챔프 독자 여러분들이 직접 참여하여 게임에 대한 평가를 내리는 코너!

95년에도 애독자 여러분들의 날카로운 평가를 기대하며, 이 번호에는 최근에 각각 현대와 삼성에서 동시발매하여 높은 인기를 올리고 있는 〔슈퍼 동키콩 컨트리〕와 〔스토리 오브 도어〕이다. 챔프로 날아드는 이 두 게임에 관한 평가 엽서 폭주는 실로 이 게임들의 인기도를 입증하고 있는 듯하다!

이종숙

나이 : 24세
주소 :
직업 : 「게임토픽」 사원

평가점수 : 98점

기종	제작사	장르	용량
슈퍼컴보이	닌텐도/현대	액 션	32

슈퍼 동키콩 컨트리

닌텐도의 야심작인 〔슈퍼 동키콩 컨트리〕!! 어떻게 말로 표현할 수 없을 정도다. 16비트인 슈퍼컴보이용으로 이런 소프트를 만들어 냈다면 내년에 발매 예정인 울트라 64에 사용하는 소프트는 과연 어느 정도의 게임이 될까? 현실과 거의 같은 주인공 캐릭터와 끝내주는 사운드…게다가 동키콩에게 저항(?)하는 크램링들도 마치 홀로그램을 보는 듯하다. 그 중에서도 눈에 띄는 적 캐릭터는 바다 속에서 등장하는 촘프스다. 촘프스는 다른 적들과 다르게 너무나도 리얼하게 움직이는 것은 물론이고 실제의 상어를 모니터 화면에다 붙여 놓은 듯한 느낌을 준다.

이렇게 캐릭터의 모습과 동작 말고도 또 나를 놀라게 한 것이 있었다. 그것은 바로 끝없이 숨겨져 있는 비밀방이다. 〔슈퍼마리오〕같이 단순하게 숨겨져 있는 방이 아니라 표시도 안돼 있는 곳을 드럼통을 사용해 부딪치면 '띠리리' 하는 소리와 함께 길이 생기는 비밀 길 등!! 이 길을 하나하나 찾을 때마다 왜 그렇게 기분이 좋은지…정말 해도 해도 질리지 않는 명작이다.

하지만 계속 엄습해 오는 걱정 한가지. 이 게임으로 인해서 내가 좋아하는 닌텐도의 간판스타인 슈퍼마리오가 밀려나는 것은 아닌지…하여간 앞으로 슈퍼컴보이로 이런 게임이 계속 발매되었으면 좋겠고 슈퍼동키콩이 국내에서도 큰 인기를 누리면서 계속해서 시리즈로 나왔으면 하는 것이 나의 바램이다. 좌우지간 '백문이불여일견'이라는 옛말이 있듯이 직접 해보고 그 재미를 느껴보는 것이 가장 좋을 듯하다.

보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 반드시 본인의 사진을 동봉해 주십시오.
채택된 원고는 (주)아랑에서 협찬하는 SFC 게임팩을 드립니다.
보내실 곳:서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
게임챔프 〔독자의 게임평가〕 담당자 앞

채범규

나이 : 16세
주소 :
직업 : 중학생

평가점수 : 90점

기 종	제 작 사	장 르	용 량
수퍼 알라딘보이	세가/삼성전자	액션 RPG	24 M

스토리 오브 도어

그동안 나같은 수퍼 알라딘보이 유저들에게는 커다란 불만이 두가지 있었다. 하나는 요즘 들어 나오는 소프트웨어의 종류가 줄어들었다는 것이고, 또 하나는 원래부터 수퍼 알라딘보이에 롤플레잉 게임이 적다는 것이었다. 그러던 나에게 있어 가뭄에 단비와도 같은 소식이 들려왔다. 〔스토리 오브 도어〕가 한글화되어 한국과 일본에 동시발매된다는 것이었다!

나는 챔프를 통해 이 뉴스를 읽고는 이 게임을 사기 위해 몇 달 동안 용돈을 모았다. 그리고 〔스토리 오브 도어〕가 판매된다는 그 날, 매장으로 뛰어가 제일 먼저 사가지고 집에 돌아와 곧장 그 공략에 돌입했다.

기대했던 만큼 〔스토리 오브 도어〕는 훌륭한 게임이었다. 아니, 차라리 예술품이었다. 〔베어너클〕시리즈나 〔화이널 화이트〕와 같은 류의 게임을 좋아하던 나에게 〔스토리 오브 도어〕는 적성에 딱 맞는 게임이었다. 〔베어너클〕처럼 단순히 싸우기만 하며 전진하는 것이 아니라 미로의 출구를 찾아 헤매는 부분이 내 마음을 졸이면서 더욱 큰 즐거움을 주었다.

멋있는 그래픽과 흥미로운 액션성, 감동적인 스토리 등은 나를 감격하도록 만들기에 충분했다. 〔샤이닝 포스〕가 명작이지만 일본어 때문에 조금 하다가 그만두어야만 하여 매우 안타깝게 생각했었는데, 이 게임은 한글화가 완벽하게 되어 있어 스토리를 충분히 즐길 수 있었다.

그렇지만 조금 아쉬운 점이 있다면, 요즘 RPG게임에서 많이 사용하고 있는 멀티 시나리오가 사용되지 않고 있다는 부분이다. 따라서 한글화, 그래픽, 액션, 사운드 등으로만 보면 만점을 주고 싶으나 멀티 시나리오가 없다는 부분에서 10점을 감점하여 90점을 주고 싶다.

이제 곧 〔신창세기 라그나센티〕가 나온다는데, 이번 설날 세배돈은 〔신창세기 라그나센티〕 때문에 모두 써버리게 되지 않을까 해서 벌써부터 걱정이다.

챔프독자 확성기

챔프독자확성기는 챔프독자들의 따스한 사연을 전달하는 코너입니다. 또 이 코너는 독자들의 고민이나 주변에서 느낀 점 등을 본지 기자들이 머리를 맞대고 풀어보려고 노력하는 코너이며, 게임을 좋아하는 자녀를 가지신 부모님들도 모두 함께 보는 코너입니다. 이 코너의 특징은 추운 겨울에도 훈훈함을 느낀다는 점입니다. 독자들의 고민이나 따스한 사연을 부탁드립니다. 정성 껏 여러가지 사연을 전달하고 답해드리겠습니다.

제 물건 좀 돌려주세요

저는 얼마전 학교에서 잠깐 자리를 비운 사이 미니컴보이와 팩을 잃어버렸습니다.

난생처음 이렇게 값어치 큰 물건을 도둑 맞았기에 말문이 막혀 버렸습니다.

그토록 아끼고 사랑하던 미니컴보이를 도둑맞다니...

저는 수업시간에도 미니컴보이에 대한 그리움으로 가득차 있습니다. 그러나 케이스만은 잘 보관하고 있겠습니다. 언젠가 훔쳐간 아이가 뉘우치고 다시 돌려줄 것이라고 믿으며.. 저좀 위로해 주세요.

- 경기도 안양에서 준욱 -

안타깝군요. 그토록 아끼던 물건을 잃어버리다니... 준욱군의 물건을 누군가 잠깐 재미있다고 생각해 빌려갔을 거예요. 준욱군! 준욱군이 앞으로 성장하는 동안 더 많은 물건을 또 잃어버릴거예요. 그러나 반면 그만큼 줍거나 선물받기도 할 거예요. 오래 세상을 산 할아버지들의 말을 빌리면 "세상 한평생을 살아가면서 잃어버린 금액만큼 또 얻거나 줍게되어 뒤돌아 생각해보면 쌤쌤"이라고 해요. 그러니 세상을 크게 보고 또 더 좋은 물건을 얻을 때가 있을 것이라고 생각하세요. 반드시 세상은 공평하답니다.

혹, 준욱군의 물건을 빌려가신 분이 이 글을 보고있다면 제자리에 가져다 놓았으면 더욱 좋겠네요. 주운 물건만큼 언젠가 잃어버린답니다.

SFC게임기 꼭 갖고 싶어요

저는 제작년 이맘때부터 게임챔프를 보아온 독자입니다. 그런데 전 현재 패밀리를 가지고 있는데 오래전부터 16비트게임기를 꼭 가지고 싶었습니다. 그래서 게임챔프의 16비트 게임기를 탈수있는 코너에 몇번이나 응모해 보았지만 아직 걸리지 못했습니다.

부모님께 부탁도 해보았지만 야단만 맞았습니다. SFC가 꼭 가지고 싶은데... 좋은 방법이 없을까요? 정 없으면 답장이라도 주세요. 아저씨들과의 추억으로 남기게요...

- 서울 등촌 2동 민철 -

민철군이 16비트 게임기를 꼭 가지고 싶다는 마음 백번 이해 갑니다.

SFC게임기를 가지려고 여러번 챔프의 각종 코너에 응모했는데 한번도 걸리지 못했다니 더욱 저희 마음이 아프군요. 하지만 그렇다고 민철군을 기억했다가 뽑아줄 수는 없답니다. 계속 여러 코너에 응모해보시고 다른 방법을 한번 제안해 볼께요.

세상에 어느 부모님도 자식이 가지고 싶어하는 것을 안 사주시면서 마음이 편한 부모는 없답니다. 또 자식이 공부를 잘해서 훌륭한 사람이 되었으면 하는 것이 모든 부모님의 공통된 바램입니다. 따라서 부모님이 16비트 게임기를 사주시지 않는 까닭은 첫번째 민철군이 16비트게임기를 가지게 되면 8비트 게임기를 가졌을 때 보다 공부를 더 소홀히 하게 될 것이라는 판단 때문이지요. 또 SFC의 소비자가격은 20만원 가까이 해 어른들에게도 결코 싼 가격이 아니랍니다. 따라서 '그 비싼 게임기를 사주어야 겠다'는 생각이 들게끔 부모님의 마음을 움직여야 하는데, 가장 좋은 방법은 민철군이 공부를 통해 반에서 상위점수를 얻어 내겠다고 부모님과 약속하고 그 대가로 게임기를 얻는 것입니다. 물론 게임기를 얻은 후에도 결코 성적이 떨어지지 않겠다는 약속을 하고요. 또 다른 방법은 민철군이 한푼두푼 용돈이나 세배돈을 모아 게임기를 사는 방법인데 그냥 일방적으로 어른들께 용돈을 받으려 하지말고 뭔가 부모님이 기뻐할 - '우리 자식이 저런 일로 나를 도와줄 때가 있나? 키워놓은 보람이 있군!' 하는 느낌이 들도록 - 심부름, 집안청소일 등을 하고 용돈을 모으는 방법입니다. 물론 부모님과 본인의 생각을 먼저 솔직히 말하고 협조를 구해야 겠지요.

세상의 부모님 마음은 공통된 것입니다. 떼를 쓰는 것이 아닌 부모님과 단둘이 진진하게 「대화」해 보십시오. 자식이 대견해 보일 때 부모님은 협조해 주실 것입니다.

이외에도 독자들의 애틋한 사연과 챔프의 개선점 등을 지적한 많은 편지들이 있었으나 지면관계상 싣지 못하게된 점 죄송스럽게 생각합니다. 사연을 보내주신 독자분들의 깊은 양해있으시길 바라며 다음호부터는 상황에 따라 2페이지로 지면을 늘려 좀 더 독자들의 사연을 수록토록 하겠습니다. 아울러 지면에 수록되지는 않았으나 편지로 보내온 사연중 꼭 답장을 요하는 내용은 저희가 개별적으로 최대한 답장을 보내도록 노력하겠습니다. 많은 참여 바랍니다.

사연을 보내주실분은 **서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「독자확성기 담당자 앞」**으로 엽서나 편지를 보내주세요.

특보 1

DQVI의 비밀 최대 공개!!

드래곤 퀘스트 VI

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장 르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용 량	미 정	대 상 연 령	중고생 이상
	현지 발매가	11,800엔	기 타		게 임 난이도	A B Ⓒ D E F

전투와 몬스터 등, 여러 요소에서 신정보가 속속 들어 오는 「드래곤 퀘스트 VI」. 오프닝 신을 공개한 지난호에 이어 라이프코드 마을 소개, 마왕의 존재와 이름 공개, 새로운 몬스터와 전투 애니메이션 소개 등 그 동안의 유저들의 궁금증을 말끔히 풀어준다.

라이프코드의 마을 공개

한적한 산 속의 마을 라이프코드

이 라이프코드 마을에는 산의 정령을 신처럼 모시고 있다. 이런 평화로운 생활이 언제까지나 계속되면 좋겠지만….

주인공은 라이프코드 마을의 출신이라는 것은 이미 소개했다. 이번에는 그 마을의 광경과 주인공의 집도 새롭게 공개한다.

언뜻 보기에는 산 꼭대기의 작은 마을로, 주인공과 마을 사람의 대화에는 따스함과 소박함이 느껴진다.

여동생과 두명이서 살고 있는 주인공

이것이 최초의 모험

라이프코드 마을에서 여동생과 둘이서 살아가고 있는 주인공은 어느날 촌장에게 심부름을 부탁받는다. 산을 내려와 마을의 기슭으로 가게 되지만, 어쩌면 이 길이 플레이어가 떠나게 되는 최초의 여행이 될지도… 아직은 평화로운 지방이기 때문에 위험하지는 않을 듯….

주인공과 타니아. 사이 좋은 오누이같다. 2층도 없는 작은 집같이어서 2명이라면 충분하다

산속의 마을까지 전해진 마왕의 소문

그리고 이번호 최고의 정보라고 할 수 있는 것이 이것이다.

세계를 지배하려고 하는 마왕의 이름이 판명되었다! 그 이름은 "무드". 과거의 「드래곤 퀘스트」 시리즈에 등장한 대보스들과 마찬가지로 보통의 수단으로는 통하지 않는 무시무시한 적이 될 듯하다.

그러나 지금, 주인공이 있는 곳은 산속의 마을. 지금 막 무드의 소문이 도착하였기 때문에 어떤 녀석인지, 어디에 있는지 등, 마왕의 실체는 베일에 가려져 있을 뿐이다. 그 정체는 모험을 계속하는 동안에 밝혀져 갈 것이다.

마왕 무드라면?

참신해진 DQVI의 성, 탑, 던전

DQVI에서는, 마을 성 등의 그래픽이 굉장히 세밀하게 묘사하게 되어 있다. 그러나 지금까지 등장한 DQ시리즈와 마찬가지로 밝은 분위기 그대로이다. 이번에 소개하는 화면에는 새로운 성과 탑의 그래픽, 그리고 던전 안에서도 볼 수가 있다. 성의 이름 등, 상세한 것은 아직 명확하지 않지만 비교적 빨리 등장하는 장소인 듯하다.

성의 분위기는 보다 장엄하게

성이라면, 왕이 있는 곳. 그 외의 건물과 비교하여, 기품이나 호화로움이 느껴지는 장소이다. 전작까지에서의 성에서도 '훌륭한 건물'이라는 느낌이 드는데 DQⅥ에서는 이 것에 보다 역점을 두고 있는 듯하다.

마루에도 질감을 내려고 한 노력이 엿보인다. 같은 성같지만 이곳은 수목과 구멍이 보인다

입체적이지만 화려한 색사용은 억제하여 수수한 이미지로 되어 있다. 벽 등은 진짜 돌로 만들어져 있어 보기만 해도 실감이 난다

단지 높기만 한 성이 아니다

이 탑은 혹시....

탑 속의 한 장면이지만 배경인 숲이 멀리 보이고, 지평선도 높다. 아래층이 없다는 것은 공중에 있는 떠 있는 것을 나타내지 않을까! 「환상의 대지」라는 서브타이틀에도 뭔가 관계가 있지 않을까...

2개의 건물을 연결하고 있다. 불꽃도 신경쓰인다

단지 탑의 꼭대기에서 보면 오른쪽이 이상하다. 허공에 떠 있는 듯이 보인다

위의 것과 같은 탑같지만 여기는 좌우로 지면이 보인다

던전 내부도 계속 공개

전작과 비교하여 보면 잘 알 수 있는데, DQVI의 던전은 벽과 통로가 세밀하게 굴곡이 져 있다. 지금까지는 한 캐릭터마다 사각의 마루와 벽을 쌓고 있는 듯했지만 여기는 동굴의 자연스러운 느낌이 잘 표현되어 있다.

그다지 깊지 않은 던전. 위에서 보면 빛이 비치고 있는 듯하다!

지금까지의 DQ시리즈로 몇번이나 등장했다. 용암이 넘치는 던전

뜨거운 용암지대

DQVI새로운 몬스터 대공개

또 DQVI에 처음으로 등장한 몬스터를 소개한다. 이 번호에는 몬스터가 다섯이다. 몬스터의 모습과 공격 애니메이션 패턴에서 그 특성과 동료가 될 때의 직업 타입을 생각해 보자 음..빨리 싸우고 싶군..!!

친숙한 몬스터들의 공격은 이미 몇가지 소개하였다

굉장한 박력이다

아이언 타이틀

사진에서 보듯이 거북이 몬스터이다. 방어력이 높은데다 머리와 손발을 숨기면 이쪽에서의 공격은 좀처럼 통용되지 않는다. 무기 공격에다가 마법에 튀어 오르는 기술도 있는 듯하다. 적의 공격을 유효하게 이용하는 전사 타입이 될지도....

등의 가시를 세워 공격 한다

펼치면···

웅크리면···

본화이터

튼튼한 근육질의 4개의 팔을 가진 전사계 몬스터이다. 힘은 강하고 4개의 무기 공격력도 강하다. 게임의 후반에 등장하여 통한의 일격으로 주인공을 괴롭힌다!?

4개의 팔로...

4단공격!!

4방향에서 동시에 공격해 온다

베이비 고일

가고일의 아이들. 창으로 찌르는 동작이 귀엽다. 체구는 작지만 그 만큼 빠르다. 그러나 HP나 힘은 약하다. 동료로 점점 성장시켜 나가면 전작까지 등장한 가고일처럼 전사 타입이면서 마호통 등의 보조마법을 사용한다.

작은 체구에는 지나치게 큰 창인듯...

레사데몬

악마족인 만큼 무시무시한 모습이지만 왠지 장난꾸러기 같은 분위기가 돈다. 공격과 마법 모두 뛰어나 상대하기 어려운 적임에는 틀림없다.

낮은 자세에서 뛰어 오른다. 완전히 맹수같은 공격이다

갑자기 뛰어 오른다!

가메니언

가메가엘과 물고기를 교배시킨 듯한 수상 몬스터. 커다란 입과 이빨로 공격하는데 독이 묻어 있는 듯하다.

보통은 가로로 향해 있지만 공격하면....

입이 큰 것이 더욱 두드러진다

전투신의 진화 탐구

한번에 싸우는 것은 최대 4인?

지금까지 배틀신의 소개 사진에서는 주인공의 이름과 HP만이 표시되어 있지만 이번 입수한 사진은 4인분의 윈도우가 나와 있다! 여기서 적어도 4인까지 전투에 참가할 수 있다는 뜻이 되기도 한다.

오른쪽에 아직 빈틈이 있는 것이 눈에 띈다

이번에는 전원이 걷고 있지만 탈 것이 나오면 어떻게 될까?

주문의 그래픽은 더욱 파워 업

바바라가 이오나즘을 부르면 화면에 섬광이 번뜩인다….

꽈광

화면중앙에서 대폭발이! 효과음을 즐길 수 있다

DQVI와 SFC용에 들어 있던 주문을 사용할 때의 효과는 점점 파워 업되었다. 전에도 몇번 소개했지만 공격주문의 대표격인 '이오나즘' 파워를 볼 수 있다. 특히 보고 싶은 것은 중앙의 몬스터 일부분만이었던 주문효과가 화면 전체에 펼쳐져 있다. 이 박진감은 전체 공격이 이오계, 게다가 최강의 이오나즘이라면!!

마법 이외에 주인공의 기술을 공개

전작과 마찬가지로 몬스터를 동료로 할 수 있는 DQⅥ. 그렇게 되면 몬스터들의 사용 특기도 걱정이 된다. 입수한 사진 중에는 동료인 호이민트가 "매서운 눈보라"를 뿜어내는 장면이 있다. 냉동계의 특수 공격인가?

또 주인공이 적 몬스터 한 무더기를 모조리 쓰러뜨리는 장면의 연속 사진도 최초 공개. 이것은 주인공도 〔특기〕로 사용할 수가 있다는 것일까?

연속사진이 아니지만 같은 배경의 전투신. 이것이 좌우로…

전체가 '매서운 눈보라'로 덮혀 있다! 위력은 어느 정도 있을까?

배틀신의 배경에는 진귀한 장소도…

지금까지 없었던 수중신!

수중에서의 싸움도 있다!!

황량한 들판

수차례 나온 들판의 배경

장쾌한 기분이 되는 맑은 하늘

하늘위에!

DQVI의 배틀 신은 배경의 종류도 전작 이상으로 풍부하다. 친숙한 배경과 함께 처음 보는 장면도 있다.

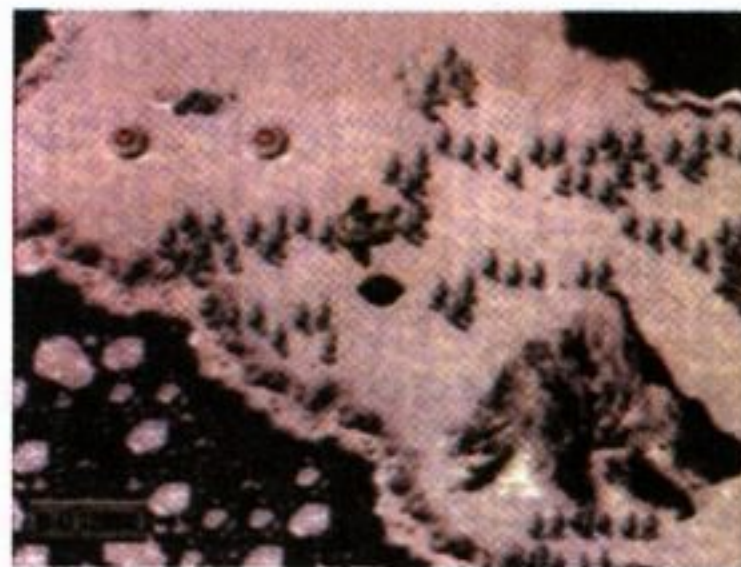
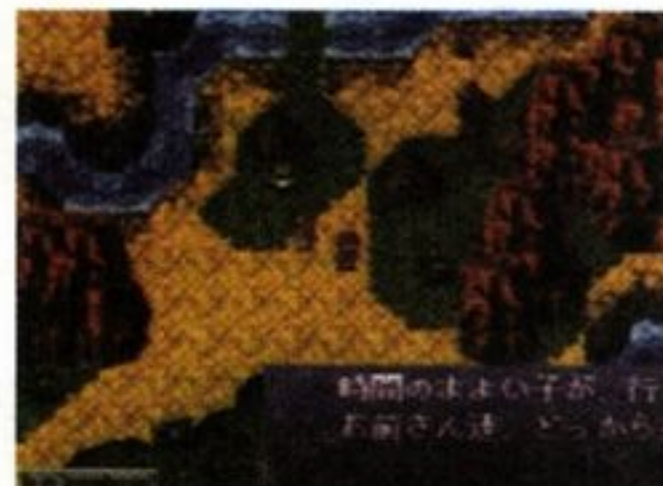
새로운 세계 〔고대문명〕을 공개한다!!

크로노트리거

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/11	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	미정	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	11,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

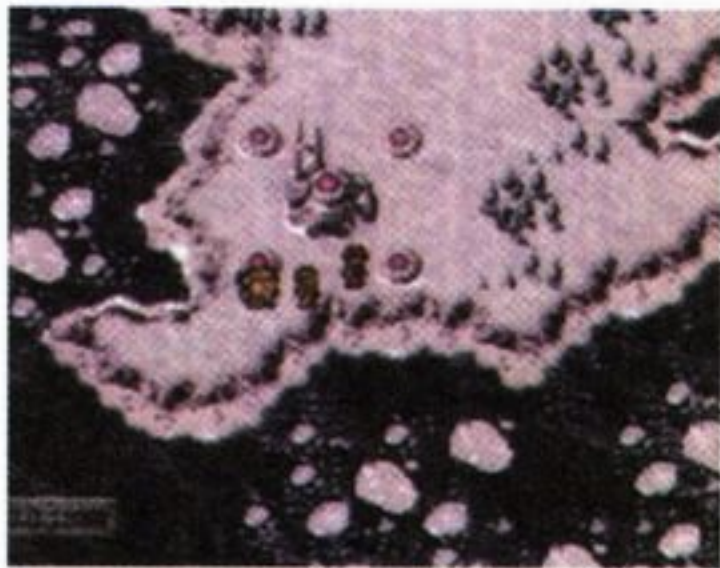
시공을 초월하는 장대한 스케일로 이야기가 전개되는 「크로노 트리거」. 발매일이 임박한 현시점에서 새롭게 등장한 고대문명의 세계와 각 동료들과의 만남에 관해서 소개해 보기로 한다.

5개의 세계가 모였다!!

서서히 그 전모를 드러내기 시작하는 「크로노 트리거」. 이번호에는 새롭게 등장한 〔고대문명〕세계의 정보를 위주로 공개한다. 그렇게 되면 지난호에 중세의 세계를 포함하여 5개의 세계가 챔프를 통해 모두 공개되는 것이다. 이제까지 공개된 고대문명의 정보에는 기하학적인 모형과 초 미래적인 성들, 대지를 묶어둔 쇠사슬 등의 흥미있는 것들이 많다.

이것이 고대 문명이다!!: 실버드에서 고대문명의 땅을 탐험. 오른쪽 아래에 거대한 산이 보이고 있다

필드화면의 좌측하단에 각 시대의 연대가 표시되어 있다

시간과 시간의 틈이라는 '시간의 끝'은 과연 어떠한 것일까?

세계를 구하는 것은 우리들이다!

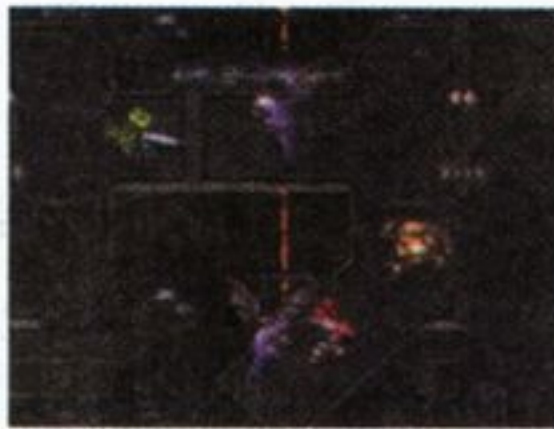
고대문명, 그것은 새롭게 등장한 세계이다

크로노가 살고 있는 세계는 AD1000년(가르디아 왕국이 건립된지 100년째). 고대문명의 세계는 BC12000년(가르디아 왕국이 건립되기 12000년전이다). 한마디로 고대문명은 꽤 옛날의 세계라는 것이다. 크로노에서는 〔원시〕와 〔중세〕의 중간에 위치하는 시대. 비밀이 많은 신비로운 이 세계에서 크로노들은 어떠한 모험을 하게 될 것인가가 주목이 된다.

원시시대와 같이 울창한 녹음이 넓게 깔린 장소도 있다

번영하는 고대문명

원시시대에서도 근대적이었던 성이 있어서 경이적이었지만 이 고대문명 시대에도 초미래적인 형태를 가지고 있는 성이 발견되었다. 이 성을 지은 것이 진정 인간이란 말인가? 그것도 아니면 마왕과 관계가 있는 것인가? 비밀투성이이다.

책으로 가득찬 책꽂이. 이것을 읽는 것은 누구일까?

이것이 1만년전이라고는 도저히 생각할 수 없다!!

이런 기계적인 장소도 있다. 로보트와 개구리로 싸우지 않으면 적이 강해서 고전을 면치 못할 것이다

이 세계의 열쇠를 품고 있는 듯한 장소이다

안개가 드리워져 있는 것은

대지를 묶어둔 쇠사슬. 이동이 가능할 것같다

여기는 산의 정상으로 구름이 깔려 있는지도 모르겠다

근처에는 안개가 드리워져 있기 때문에 시야가 별로 좋지 않다. 대지에는 쇠사슬로 묶여 있는 곳이 있고... 여기가 고대문명의 일부라는 것은 확실하지만 어떠한 비밀을 가지고 있는지는 알 수 없다.

누구도 알지못하는 '시간의 끝'에서…

각각 다른 시대에서 살고 있는 3인이 시공의 공간에 들어가면 때때로 이곳에 오게 되는 경우가 있다. 크로노들의 앞에 갑자기 게이트가 열리고 시간 전체가 무엇인가에 의한 영향을 받고 있는 것같다. 그렇다면 이것이 의미하고 있는 것은? 그리고 그 원인은? 이 노인에게는 아직 들을 이야기가 많이 남아 있는 것같다.

시공을 이동하려면 이곳으로

이상한 노인에게 이야기를 거는 크로노들

노인은 왜 그들이 이 곳에 온건가'라는 이야기를 한다

무엇인가 거대한 이변이 일어날 것같다. 방심하지 말자!

이곳에 온 것은 크로노들만이 아닌가?

과거에서 미래로 4개의 시대를 여행

현대 마루와의 만남

가르디아 왕국 건립 1000년째날. 크로노가 축제의 메인 회장인 류네 광장으로 갈 때의 일이다. 크로노는 그곳에서 귀여운 여자아이와 만나게 된다. 여자아이의 이름은 '마루'라고 하며 혼자서 축제를 보러 왔다고 한다. 크로노는 마루와 함께 즐겁게 축제를 보내게 되지만…

주목해야할 순간

갑자기 크로노와 여자아이는 부딪히게 된다

크로노와 함께 축제를 구경하게 된 마루. 광장히 즐거워 보인다.

이것이 두사람의 만남. 마루는 대모험의 최초 동료이다

시간의 문 '게이트'를 발견!

발명을 대단히 좋아하는 소녀 루카의 대발견. 이 이상한 공간은 시대를 자유롭게 이동할 수 있는 시간의 문 '게이트'인 것이다. 언제 나타났는지는 알 수 없지만 루카는 그것을 어느 정도 자유롭게 불러낼 수 있는 것에 성공하였다. 이것으로 시간여행이 가능할 것인가?

게이트는 시간과 시간을 이동할 수 있게 해준다

이것이 출현한 것은 어떠한 영향을 받았기 때문?

재판소 크로노는 왕국에서 재판을 받게 된다

크로노가 류네 광장에서 만난 소녀 마루는 실은 가르디아 왕국의 왕녀였다. 크로노는 왕녀 유괴의 현행범으로 몰리게 되고 그로 인해서 이 재판이 열리게 된다. 물론 결과는 당연히 무죄. 그러나 왠지 이 나라의 대신은 그를 범인으로 지목하려고 한다. 그리고 대신에 의해서 크로노는 형무소로 들어가게 되는데…

크로노는 마루가 왕녀였다는 사실을 알지 못했다

크로노는 감옥에. 어떻게 해야 되지?

중세 카에루와의 만남

중세의 수도원을 방문한 크로노들은 그곳이 몬스터들의 소굴로 되었다는 것을 알아차린다. 그리고 몬스터들에게 잡혀 있는 이 나라의 왕비를 구출하기 위해서 들어가게 되지만 돌연 몬스터들의 습격을 받고만다.

이곳에서 등장하는 것이 카에루이다. 그는 몬스터들을 하나씩 쓰러뜨리고 동료로 들어오게 된다. 기품과 실력이 있는 카에루. 평범하지만은 않아 보이는데…

카에루가 동료가 된다

루카는 카에루가 수상하다고 한다

개구리 모습을 한 검사와 모험을 하게 되었다. 같이 힘을 합하여 왕비를 구출하자

미래 로보트를 발견한다

크로노들은 몬스터와의 전투 직후에 기묘한 물체를 발견한다. 파괴된 채 방치되어 있는 것은 전투용 로보트 R66-Y. 메카닉에는 자신 있는 루카가 수리하게 되면 로보트는 완전히 부활하게 된다. 루카는 이 로보트에게 새로운 이름을 지어준다. 그 이름은 '로보'. 이렇게 크로노들에게 강력한 동료가 늘어나게 되었다.

인간형의 로보트에 매력을 느낀 루카는 로보트의 수리를 시작한다. 고칠 수 있을까?

단시간으로 로보트의 수리는 완료. 공격하지 않도록 프로그램도 변경되었다

부활한 로보트는 루카를 주인으로 인식하는 것같다

이름을 로보라고 지어준 후에 로보는 새롭고 강력한 크로노의 동료가 된다

카 체이스 제트 바이크로 신나게 달려보자

특정한 장소에서 돌연 발견할 수 있는 제트 바이크. 주변에는 아무도 없기 때문에 가까이 가보면 돌연 로보트 군단이 나타날 것이다. 그후에 로보트 군단의 두목인 죠니가 크로노들에게 카레이스를 도전해 오고 크로노들은 죠니와 카레이스를 하게 된다.

제트 바이크에 접근하면 기다렸다는 듯이 로보트 군단이 등장한다

하이웨이에서 죠니와 승부를!

크로노들은 레이스에서 참패! 이 굴욕은 반드시 배로 갚아 주겠다

원시 에이라와의 만남

크로노들이 전혀 알지 못하는 원시민족을 상대로 분투하고 있을 때에 어디선가 본 적도 없는 여자아이가 달려온다. 그녀가 바로 에이라. 그녀는 강자를 대단히 좋아하기 때문에 용감하게 싸우는 크로노를 마음에 들어한다.

원시민족들을 물리치는 에이라. 그녀가 제일 강한 것같다

프테랑에 올라타자

프테랑에서 내려서 성에 잠입한다. 이 앞에서 이들을 기다리고 있는 것은 무엇일까?

용암에 둘러쌓여 있는 기계적으로 만들어진 성. 누가 이 성에 살고 있을까?

원시시대이기 때문에 공룡이 등장한다. 에이라는 하늘을 나는 공룡인 프테랑을 데리고 있기 때문에 그녀와 친해지게 되면 프테랑에 탈 수가 있다. 프테랑에 전투능력이 있는지는 알 수 없으며 이것으로 지도의 중앙에 위치한 성으로 갈 수 있게 된다.

특보3

스테이지와 신 캐릭터 소개

프론트 미션

FRONT MISSION

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/2/24	장르	시뮬·RPG	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	24M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	11,400엔	기타		게임 난이도	A B Ⓒ D E F

서서히 그 전모를 드러내고 있는 「프론트 미션」의 새로운 정보가 입수되었다! 스퀘어사가 만든 작품다운 광대한 스케일과 매력 넘치는 초 리얼 시뮬RPG를 체험할 수 있다. 이번호에는 지난 호에 이어 4개의 스테이지와 새로운 캐릭터들을 완벽하게 공개하겠다.

스테이지 공개!

게임 초반부인 스테이지 1에서 4까지의 스테이지를 소개한다. 각 스테이지마다 정예부대인 '캐니온 크로'가 임무를 얼마나 멋있게 수행해 가는지, 포인트가 되는 장면을 보도록 한다.

스테이지 1

카렌의 죽음

USN군 공장 정찰

의문의 공장을 조사하러 간 로이드 일행은 적의 함정에 걸려 카렌을 태운 19호 기체가 폭파된다. 그후 적의 리더인 드리스콜은 공장을 파괴하고 사라져 버린다. 과연 그 공장의 정체는 무엇일까? 카렌을 다시 만날 수 있을 것인가?

온 힘을 다하는 로이드

증거를 없애기 위해서는….

카렌을 태운 기체가 폭파되었다!

위험을 전하는 사카다

스테이지 2

기스와 J.J 등장

적에게 둘러싸인 기스와 J.J를 보호하라

카렌의 기체 폭발 사건 이후 로이드는 군을 떠난다. 그러나 OCU군의 용병부대 대장인 올슨 대위의 권유로 '캐니온 크로'에 입대한다. 올슨이 기다리고 있는 군 사무실을 찾아가 옛 친구였던 사카다, 부관 나타리와 함께 적 부대에 포위되어 있는 기스와 J.J를 보호하기 위해 산악지대로 향한다.

로이드를 설득하는 올슨

부하인 사카다와의 재회

첫 작전이 성공하였다

적부대에 포위되었다

스테이지 3

프레드릭을 동료로 맞이하다

로이드 일행은 올슨의 지령으로 추락한 민간기의 화물을 회수하기 위해 사고현장으로 향한다. 사고현장은 적이 언제 나타날지 모르는 위험한 지역이다. 현장에 도착하면 사고현장을 보도하려는 기자 프레드릭이 번처를 타로 배회하고 있는 것이 아닌가!

취재에 열중하고 있는 프레드릭

스테이지 4

수송대의 피위 등장

물자를 실은 OCU군의 수송차를 호위하라

이 스테이지의 목적은 OCU군의 수송차를 호위하면서 공격해 오는 적을 파괴하는 것이다. 보기좋게 임무를 수행하면 상당한 상금을 받을 수 있다. 만약 수송차가 파괴되면 그만큼 상금이 줄어든다. 또한 피위라는 뚱뚱한 캐릭터가 수송차 중 한대에 타고 있다. 이 스테이지가 끝나면 다음 마을에서 재회하여 동료가 된다.

겁장이 피위를 위협하는 병사

적으로부터 수송차를 보호하는 것이 임무

무사히 수송차를 호위하는데 성공했다

위험한 상황에서는 제정신이 아닌 피위

보너스로 공개합니다!

스테이지 7

강적 '지옥의 벽'이 출현한다!

현재 USN군의 지배하에 있는 프리덤시. OCU군은 이 도시를 탈환하기 위해 군대를 파견한다. 초조해진 USN군은 제 64기동 전사대인 '지옥의 벽'을 프리덤시에 배치하는데 OCU군은 더이상 진격할 수 없게 되어 로이드가 이끄는 캐니온 크로에 지원을 요청한다. 즉시 프리덤시로 향한 로이드 일행은 '지옥의 벽'의 잔인한 공격에 전멸당한 OCU정규군의 모습을 보게 되었다. 과연 이처럼 무자비한 지옥의 벽을 무찌를 수 있을 것인가!

캐니온 크로 앞에 '지옥의 벽'이 나타났다

지옥의 벽 공격을 견딜 수 있을 것인가!

신 캐릭터 등장!

지금까지 소개한 캐릭터에 또 다시 추가된 동료 캐릭터들을 공개한다!

피위

낙천적이고 여유로운 마음의 뚱보

나이 : 20세
신장 : 171Cm
체중 : 93Kg

OCU국내에 대규모 체인점을 가지고 있는 햄버거회사인 '리치 버거' 창시자의 후계자. 먹을 것을 좋아하고 어린이 같은 얼굴의 소유자. 낙천적인 성격으로 아버지에게 의절당하고 배가 고파 군에 입대한다. 겁장이로 전선에서 탈출한 전력이 있다.

공그

공격적인 성격의 호쾌한 사나이

나이 : 29세
신장 : 195Cm
체중 : 88Kg

거대한 몸과 공격적인 성격을 무기로 수많은 어려움을 극복해 온 강자. '공그'라는 이름은 군대의 동료가 붙여준 이름으로 본명은 '그래고리오'이다. 건장한 몸집의 호남이다.

랄프

단명을 예감하고 있는 사나이

나이 : 34세
신장 : 180Cm
체중 : 69Kg

누구에게도 말하지 않았지만 자신은 오래 살지 못한다고 생각하고 있다. 신경질적인 성격의 깡마른 남자. 단명이라고 굳게 생각하고 있어서인지 좋지 못한 행동을 하여 눈에 띄는 캐릭터이다.

특보4 DRAGON BALL Z 2 SUPER BATTLE

아케이드 파워로 대폭발!!

업소용 드래곤볼Z 제 2탄 「슈퍼배틀」의 장대한 서사시를 볼 수 있다.

이 게임은 기존의 1탄과는 비교할 수 없을 정도로 대폭적 파워 업을 이뤘으며 특히 비주얼 신과 필살기는 눈이 부실 정도이다. 그럼 발매일을 기다리면서 우선 주요 캐릭터들의 필살기와 초필살기를 사전 검토해 보도록 하자.

●아케이드 ●반프레스토 ●격투 액션 ●발매일 미정

VS 사탄

초고속 회전킥!

사이아 드라이브

상대방을 향해 공중회전킥! 원심력을 이용한 킥으로 상대를 위에서부터 공격한다

손오공 필살기, 초필살기 완벽 공개

VS 손오반

기합 던지기!

사이아 드로우

근접한 상태에서 유도의 등배지기 기술처럼 상대를 한방에 던져버린다

섬광 던지기!

상대의 움직임을 봉쇄하기 위해 3 방향으로 나누어 섬광을 날린다

VS 트랭크스

거북 선인 기합탄

방어할 틈도 주지 않고 킥, 펀치로 무차별 가격한다

VS 피콜로

사이아 드래곤킥

승룡 춤!

오공의 필살기! 다리를 크게 벌려 공중을 향해 회전시켜 용모양을 만들어낸다

사이아 댄스

러쉬 공격!

VS 베지타

DRAGON BALL Z 2 SUPER BATTLE

싸워라오공!!

모두 너를 기다리고 있다!

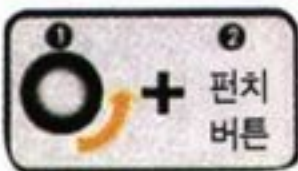
VS 20호

가메하메파

❶ + ❷ 펀치 버튼

전통의 기술

하단 가메하메파

❶ + ❷ 킥 버튼

전통의 기술. 펀치 버튼으로 정면을, 킥 버튼으로 하단부를 공격한다

VS 16호

러쉬

❶ 버튼 연타

연타로 결판내라!

상대와 근접한 상태에서 동시에 기술을 구사하면 러쉬가 시작된다. A 버튼의 연타 속도가 빠른쪽이 공격할 수 있다

VS 18호

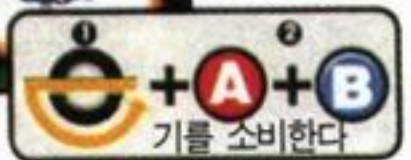
대포발사!

초가메하메파

❶ + ❷ + ❸ A + B 재빠르게 기를 소비한다

기가 모인 상태에서 커멘드를 입력하면 초강력 필살기가 작렬한다

VS 셀

신룡이 습격한다!

초필살기 신룡

❶ + ❷ A + B 기를 소비한다

숨겨진 초필살기 신룡은 한꺼번에 양손에서 뿜어내는 공격이다

방학특선 1

아카데미 시상식

'94년 일본 게임업계 부문별 시상식 중계

게임매니어의 고집은 그 누구도 꺾을 수 없을 수 정도로 편파적이라 할 수 있다. 평범한 사람들로서는 도대체 이해가 안가는 이들의 심오한 생각들… 특히 일본 게임매니어들의 취향은 더욱 특별하다고 할 수 있다.

이웃나라 일본 게임매니어의 게임취향, 그리고 단순히 즐기는 차원에서 벗어나 게임속의 어떤 작은 부분도 그냥 지나치지 않는다는 자세. 일본의 기사 제휴사인 소프트뱅크에서 보내온 94년 게임 아카데미상 식상식 자료를 재구성하여 소개한다.

(자료제공 : 소프트뱅크사)

차세대기 주목 소프트 부문상

하드의 인기는 얼만큼 재미있는 소프트인가에 의해 좌우된다. 여기에서 각 차세대기의 인기 소프트중에서 가장 주목되는 제품을 발표한다!

후보작	점수
1. 버철 화이터(새턴/세가)	60
2. 리지레이서(플레이 스테이션/남코)	40
3. 슈퍼스트리트화이터(3DO/캡콤)	20
4. 배틀히트(PC-FX/허드슨)	10
5. 의문의 울트라 64용 소프트(울트라 64/닌텐도)	70

그랑프리

의문의 울트라 64용 소프트(울트라64/닌텐도)

접전 끝에 1위의 영광은 닌텐도에서 95년 발매 예정인 울트라 64용 소프트이다. 아케이드의 「크루진 USA」 등의 사진이 이미 공개 된 것과 닌텐도에 대한 높은 기대가 수상의 큰 이유인 듯하다.

새로운 하드를 발매할 때는, 그 하드를 되도록이면 많은 사람들에게 팔고 싶다는 이유에서 강력한 소프트를 갖추어 놓는 것이 당연하다. 차세대기를 각 회사가 발매하는 데 있어서도 마찬가지로 각각 인기 있는 타이틀과, 자극이 강한 것을 준비하게 되어 있다.

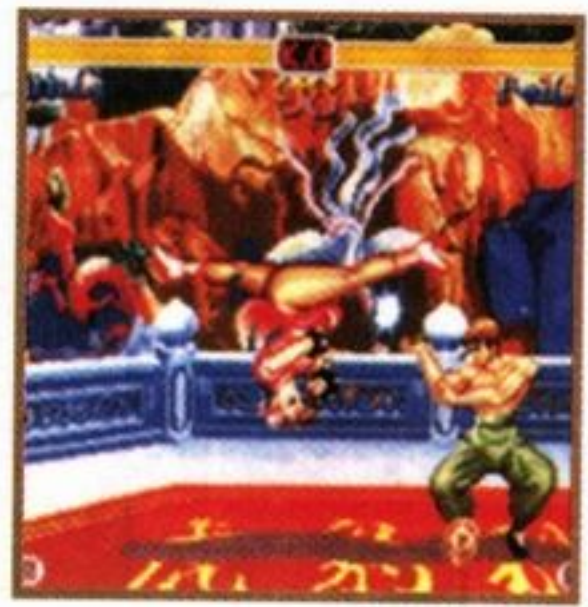
게다가 다수의 하드가 거의 비슷한 시기에 발매될 때는, 강력한 타이틀끼리의 인기가 하드의 판매를 좌우하게 된다. 결국 이 결과는 하드의 인기투표나 마찬가지이다.

차세대기의 정보를 알고 있는 유저의 투표 결과이기 때문에 울트라 64가 선전하는 것은 당연하다. 오히려 40,000엔을 상회하는 가격의 세가 새턴이나 플레이스테이션에 얼만큼 울트라 64가 근접하는가에 주목하고 싶다.

버철 화이터 - 세가 새턴

본체와 동시발매되어, 아케이드로 커다란 인기를 모으고, 폴리곤 격투게임의 붐을 일으킨 「버철화이터」. 국내에서도 암암리에 새턴과 함께 소프트가 팔리고 있다. 가격은 비싸지만 재미는 있다.

리지레이서 - 플레이스테이션

이것도 본체와 동시발매. 아날로그패드 「네지컴」에 대응한 것으로 아케이드의 분위기를 한층 즐길 수가 있다.

슈퍼스트리트화이터 - 3DO

반격을 노리는 3DO가, 대히트 시리즈 중의 최신작을 앞으로도 완전이식하여 투입할 예정이며 6버튼 패드의 발매도 예정되어 있다.

배틀히트 - PC-FX

풀 애니메이션으로 처리되고 있는 PC-FX. 발매는 리얼하게 묘사된 캐릭터가 등장하는 격투액션이다.

금단의 비법 부문 상

게임 소프트용의 금단의 비법. 여러 타입이 있지만, 유저에게 있어 가장 기쁜 것은 무엇일까? 또 그 이유는?

하드의 인기는 얼만큼 재미 있는 소프트인가에 의해 좌우된다. 여기에서, 각 차세대기의 인기 소프트중에서 가장 주목되는 것을 발표한다!

후보작

1. 스테이지 또는 코스 선택 기술 ——— 20
2. 그래픽 또는 사운드 모드 기술 ——— 40
3. 마이 캐릭터 또는 크레디트 증식기 ——— 20
4. 보스 또는 숨은 캐릭터 사용가능 기술 ——— 90
5. 완전무적기 ——— 40

그랑프리

보스 또는 숨은 캐릭터 사용가능 기술

3DO용「슈퍼스트리트 화이터 Ⅱ」의 고우키

가장 많은 투표수를 모은 것은 평소 사용할 수 없었던 캐릭터를 조작할 수 있게 되는 금단의 비법. 이 타입은 격투 게임에 서비스로 들어 있는 것이 많고, 최근에는 아케이드「슈퍼스트리트 화이터 Ⅱ」의 고우키 등이 유명하다.

금단의 비법은 게임 자체에 서비스 차원으로 들어 있는 것과 개발 당시의 수정에 사용한 것이 있다. 게임은 보다 많은 사람이 즐길 수 있게 밸런스 조정을 면밀히 행하여 만들어졌다. 그럼에도 불구하고 유저들이 금단의 비법을 원하는 소리가 높은 것은, 그만큼 유저가 다양화되어 있다는 것일 듯하다.

멋있는 패키지 디자인 부문상

게임의 패키지는, 그 게임을 한눈에 이미지를 결정짓는 것이 중요하다. 과연 어떤 패키지가 유저의 지지를 얻고 있는 걸까?

후보작

1. 화이널 환타지Ⅵ (스퀘어) ——— 120
2. 화이어 엠블렘-문장의 미로(닌텐도) ——— 20
3. 이타다끼 스트리트 2 (에닉스) ——— 10
4. 진 여신전생(아트라스) ——— 20
5. 슈퍼 뿌요뿌요(반프레스토) ——— 40

그랑프리

화이널 환타지 Ⅵ (스퀘어)

화이널 환타지 Ⅵ

압도적인 차이로 1위를 차지한 것은, 아마노요시다카(天野喜孝)가 디자인을 손수한 화이널 환타지 Ⅵ. 아마노 일러스트의 자체 팬이 많은 것도 하나의 이유이지만, 게임의 환상적인 이미지와 딱 들어맞는다.

많은 소프트가 나열되어 있는 매장안에서 원하는 소프트를 발견하는 것은 매우 힘들다. 거기에 큰 영향력을 미치는 것이 패키지이다. 최근에는 유명한 일러스트레이터를 기용하는 경우도 많은데, 모두 게임 내용의 이미지에 부합되게 표현하는 것이 가장 큰 문제이다.

꼭 필요한 주변기기 기능 부문상

기능과 가격 등, 각 회사가 각양각색의 특징을 갖추고 있는 주변기기. 반드시 필요한 것은 아니기 때문에 유저가 선택할 때 신중을 기하는 것이 좋다.

1. 뭐니뭐니해도 연사(連射) 기능 ——— 70
2. 대전격투에서 편리한 커멘드 기억능력 ——— 60
3. 손쉬운 홀드 기능 ——— 20
4. 난이도도 내려가는 슬로우 기능 ——— 10
5. 방해되지 않는 무선 전신 기능 ——— 50

그랑프리

뭐니뭐니해도 편리한 연사기능!

연사기능은 처음에는 슈팅 게임에서 많은 탄환을 간편히 쏘기 위해 생겨난 기능이다. 가장 정통적인 기능이며 최근에는 거의 대부분의 주변기기에 탑재되어 있다.

연사기능이라 해도 1초간에 연사할 수 있는 회수 등이 다르기 때문에, 소프트에 맞는 것을 고른다.

게임소프트를 보다 쉽고, 보다 경쾌하게 즐기기 위해 탄생한 주변기기. 이번에는 콘트롤 패드와 조이스틱을 대상으로 했지만, 이 이외에도 여러 용도로 발매되고 있다. 가격을 생각하지 않고 투표한 것은 기능이 늘어날 때마다 주변기기의 가격은 올라가는 것이 일반적이기 때문이다.

대전격투에 편리한 커멘트 기억기능 - 코나미, 이매지니어, 마이컴소프트 등

입력한 키와 순번을 기억하여, 버튼 하나로 재현할 수 있기 때문에 필살기 사용시에 편리하다.

손쉬운 홀드 기능 - 각 회사에서 발매

버튼을 누르지 않고서도, 누르고 있는 상태를 유지할 수 있는 홀드 기능. 오토기능이라고 하는 것도 있다. 이들도 슈팅용이다.

난이도도 내리는 슬로우 기능 - 각 회사에서 발매

게임중에 스타트 버튼을 자동적으로 연사하고, 게임스피드를 느리게 하는 슬로우 기능.

방해되지 않는 와이어리스 기능 - 어클레임저팬, 코나미 등

콘트롤러로 입력된 정보를 수신기로 받기 위해, 멀리 떨어진 곳에서도 조작이 가능하다. 전지의 지속시간과 수신거리 등의 문제가 앞으로의 과제이다.

게임 속의 선호하는 미소녀 부문상

여러 타입의 여성이 게임 속에 등장하게 되지만 유저는 어떤 여성을 희망하고 있는걸까? 또 장르에 따른 차이는?

후보작

1. 강하고 씩씩한 여성 ———— 40
2. 착한 여성 ———— 60
3. 균형잡힌 여성 ———— 30
4. 아름다운 여성 ———— 20
5. 귀여운 여성 ———— 40

그랑프리

착한 여성

「오! 나의 여신님」의 베르단디

겉모습 보다도 착한 여성을 고른 유저가 가장 많았다. 그러나 실제처럼 게임 중에 착함을 표현하기란 여간 어려운 일이 아니기 때문에 이 결과는 게임 디자이너를 감동하게 만들지도 모른다.

게임은 어디까지나 오락의 하나. 즐거운 이미지를 주지 않으면 재미있다는 평가를 받기란 어렵다. 게임 속에 어떤 여성이 나올까라는 것도 즐거움과 관계 있는 것은 아닌가라고 생각해, 모집해 본 것이다. 각각 게임에 따라서 등장하는 여성의 타입은 어느 정도 정해져 있는 듯하다.

전기종 마스코트 부문상

게임의 유명인들은 지금 CD나 영화 등에도 활약의 장을 넓히고 있다. 그런 인기 중에 넘버1.은 과연 누구일까? 주목을 모으는 발표다!

후보작

1. 마리오 와 루이지 (닌텐도) ———— 70
2. 드래키 (이매지니어줌) ———— 20
3. 뿌요뿌요 (컴파일) ———— 60
4. 카비 (닌텐도) ———— 20
5. 트윈비. 윈비 (코나미) ———— 40

그랑프리

마리오 와 루이지

역시 마리오는 강했다! 그들이 등장하여 대히트한 게임은 헤아릴 수도 없으며 캐릭터 상품과 영화에서 대활약한 마리오와 루이지가 1위를 획득하였다. 마리오와 루이지를 함께 묶었다. 앞으로는 버철보이로도 그들을 만날 수 있기를 기대해보자.

게임이라는 미디어를 음으로, 양으로 으로 지켜온 캐릭터들. 그들이 TV화면 속에서 플레이어의 손이 되고 발이 되어 활약하는 모습을 보고 지금의 게임 유저는 성장해 왔다. 스테이지를 클리어할 때의 감동과 전멸해 버릴 때의 분해하는 모습 등…

그런 캐릭터들의 우열을 가리고 싶지는 않지만 누구나가 알고 있는 마리오와 루이지의 다음을 어떤 캐릭터가 얼만큼 추격해 오는가가 이 부분의 관심거리이다.

드래키 - 이매지니아줌

PC게임의 매뉴얼로 등장한 것이 최초. 사진은 「드래키의 동내 야구」.

뿌요뿌요 - 컴파일

아케이드에서 PC게임까지 거의 전기종에 등장. PC게임 「마도물어」에 등장한 적

슈퍼 뿌요뿌요

캐릭터에서 태어났다.

트윈비.윈비 - 코나미

아케이드에서 탄생한 코나미의 유명 캐릭터. 사진은 「트윈비.레인보우벨어드벤처」.

카비 - 닌텐도

패밀리와 겜보이, 그리고 슈퍼컴보이에서 활약하고 있는 닌텐도의 인기 캐릭터. 사진은 9월 21일 발매된 「카비볼」.

흥을 돋구는 소리 부문상

최근에는 많은 게임에서 들을 수 있게 된 샘플링 소리. 그 중에서 귀에 남는 인상적인 것을 골라보았다!

후보작

1. 오미고또, 쇼부아리 (사무라이 스피리츠) - 20
2. 승룡권! (슈퍼스트리트화이터2) ——— 70
3. 프래슈소드! (월드 히어로즈2) ——— 10
4. 오케이! (아랑전설) ——— 30
5. 호호호!(버철화이터) ——— 80

그랑프리

호호호!

이 웃음소리는 「버철화이터」의 파이가 승리했을 때 승리포즈와 함께 내는 소리로 귀엽기 보다는 살벌함을 느끼게 해준다. 특히 다른 캐릭터들은 소리를 내지 않는 반면에 독특하게 파이만 소리를 낸다. 폴리곤 게임만큼 웃음소리도 현장감을 느끼게 해준다.

샘플링 보이스는 ROM의 용량을 많이 차지하기 때문에 이전에는 그다지 사용하지 않았지만, 최근에는 매우 많이 사용되고 있다. 이것은 용량이 큰 ROM이 비교적 저가격으로 공급되었기 때문이다. 야구의 아나운서나, 롤플레잉의 주문 등, 한층 늘어나는 소리에 기대해 보자.

잠깐만

하이콤 개발팀 단합대회

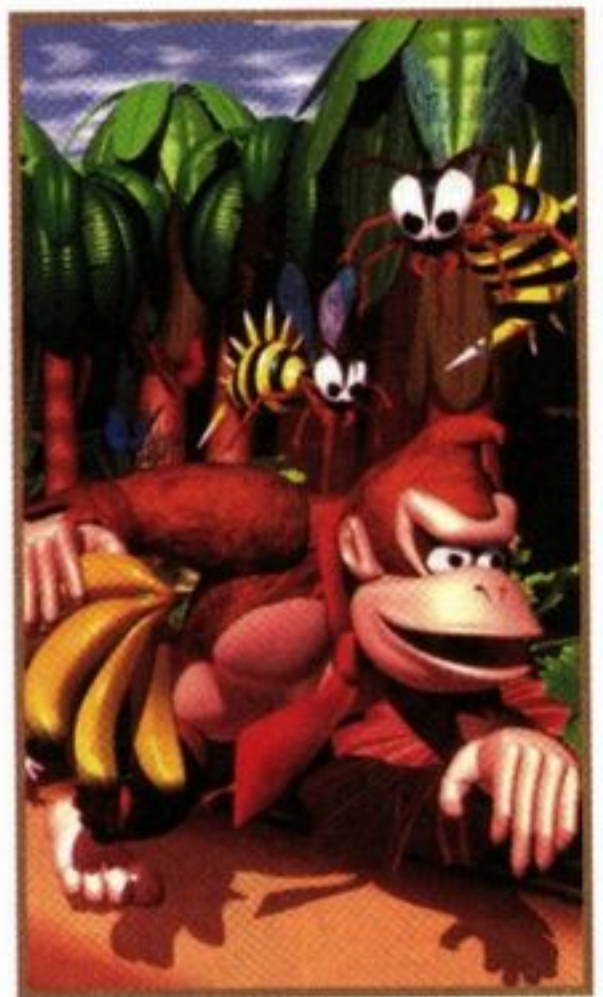
근 한달 반 동안 프로젝트를 끝내기위해 철야작업을 해가며 개발실에서만 생활 하다. 마감을 앞두고 그동안 가슴속에 찌든 먼지를 씻기 위해 속초행 고속버스에 올랐다. 그동안의 힘들었던 도시생활을 잠시 잊고 새로이 도약할 수 있는 에너지를 재충전하기 위해서. 탁트인 바다를 보니 그동안 쌓였던 답답한 먼지가 가슴속에서 시원하게 벗겨져나가것같은 시원함을 느낄 수 있었다.

바위를 할퀴듯 철썩이는 파도소리와 시원한 바닷바람을 느끼며 그동안 지쳤던 몸이 다시 활기를 채기 시작했고 힘들었던 일들을 모두 잊은채 바다와 바다를 지키기 위해 서있는 등대와 하나가 된듯한 광경을 구경할 수 있었다.

그래픽 디자이너인 김 은영씨의 예상외(?)의 요리실력과, 거구 팀장님의 설걷이 실력은 거의 신(?)에 가까와 모두를 감탄시켰다. 하지만, 그냥 쉬기위한 워크이 아닌 좀더 발전된 작품을 만들기 위한 토론과 고민의 시간이었고 실제로 워크샤에서 돌아온 뒤로 미비하다고 판단된 부분을 대폭 수정 보완해서 보다 완성도 높은 작품을 위해 나아가고 있다.

동키콩 단행본

나왔다!!

이 한권이면 동키콩의 바나나는 이제 내 것이 된다

방학특선 2

차세대 올가이드

고성능 차세대기가 게임 시장 판도 바꾼다

11월 22일을 기점으로 차세대 게임기들이 본격적으로 등장하기 시작했다. 고성능의 CPU를 지니고 있으며 데이터를 고속으로 처리할 수 있는 능력을 지닌 차세대 게임기들은 지금까지의 게임기들보다 더욱 더 월등한 그래픽과 사운드를 표현할 수 있고 복잡한 계산을 빠르게 처리한다.

과연 이들이 가져다 주는 영향은 어떠한 것들이었는지, 그리고 각 게임기들이 어떠한 특성을 지녔는지에 대해 알아보기로 하자

차세대 게임기들만이 표현할 수 있는 그래픽과 사운드

새로운 게임기가 등장할 때마다 빼놓지 않고 거론되었던 것이 바로 그래픽과 사운드이다. 새로운 게임기와 같이 동시에 등장하는 초기 소프트웨어의 대부분은 '지금까지(8, 16비트)의 하드웨어에서는 재현이 불가능하며 새로운 하드웨어만이 구현 가능하다는 것'을 일반유저가 쉽게 알 수 있도록 해주는 역할을 겸비하고 있다.

그렇다면 차세대 게임기의 초기 소프트웨어를 보고 앞으로 어떠한 게임이 등장할지 예상해 보기로 하자.

3차원 게임의 본격화

3차원 폴리곤 게임으로 가장 유명한 새턴용 「버철화이터」

CPU의 성능이 우수해지고 고속연산처리가 가능해짐으로서 등장한 것이 바로 폴리곤 게임들이다. 이 중에서 가장 대표적인 것은 바로 세가 새턴용의 「버철 화이터」, 플레이스테이션용의 「리지 레이서」를 들 수 있다.

이 3차원 폴리곤 게임들은 각 기종마다의 성능을 표현하여 일반 유저에게 차세대 게임기의 우수함을 보여주기 위한 전시적인 효과도 지니고 있으며, 이후에 본격적으로 차세대 게임기의 대표적인 장르로 자리잡을 것이 예상된다.

아케이드에서 완벽한 이식을 자랑하는 3차원 레이싱 게임 「리지 레이서」

실사와 같은 화상과 고품질의 사운드 구현

차세대 게임기가 가지는 또 다른 특징은 실사와 똑같이 풀칼라로 화면을 표현할 수 있으며 CD를 이용한 현실감있는 고품질의 사운드를 출력할 수 있다는데 있다.

비디오나 애니메이션의 화면을 입력시켜 게임상에서 비디오와 같은 수준의 화면을 나타낼 수 있다. 또한 별도의 어댑터를 장착시키면 차세대 게임기 본체에서 비디오 CD를 재생할 수 있으며 풀 칼라로 표현된 영상을 그대로 애니메이션(움직이는 영상)으로의 처리가 가능하고, 사진 등을 포함한 애니메이션의 이용에 따라서 교육용 소프트웨어나 데이터 베이스용의 소프트웨어를 만들어 다양한 목적에 사용

영상처리에 우수한 기능을 지닌 3DO 얼라이브용 게임 버닝솔저

애니메이션적인 요소를 강조하는 PC-FX

할 수 있다.

이와 같은 표현이 가능해짐으로서 타임워너사 등의 유수의 영상관련의 회사들이 게임계에 참여하는 일이 빈번해지고 있다.

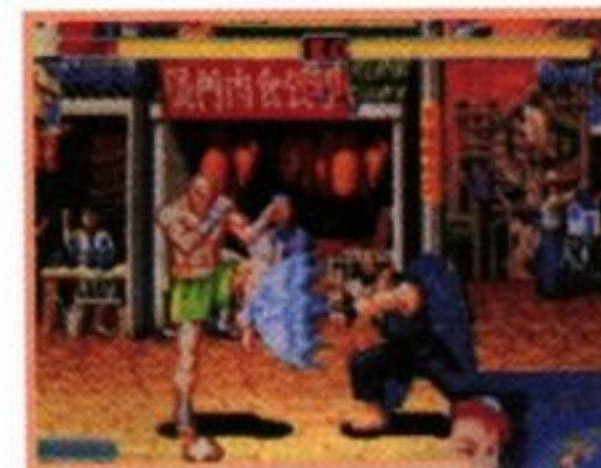
완벽한 이식을 향해서

코나미사의 「극상 파로디우스」도 완벽한 이식을 자랑하고 있다

아케이드 게임이나 CD ROM게임을 기존의 16비트 게임기로 이식하려면 시간이 오래 걸리고 한정된 용량에 맞춰 이식함과 동시에 게임의 재미를 살려야 하기 때문에 제작자들의 고충은 이루 말로 표현할 수 없을 정도라고 한다.

그러나 차세대 게임기에서는 하드웨어의 성능을 감안한다면 이러한 아케이드나 CD ROM 등의 대용량 고성능 게임들의 완벽한 이식이 가능할 것이라 예상된다. 게다가 완변한 이식만이 아니라 이전의 게임에는 없었던 또다른 요소를 집어넣어 더 색다른 재미를 유저에게 줄 수 있다.

또한 두가지 게임을 하나의 CD에 담을 수 있으며 하나의 게임이 각각의 다른 하드웨어로 동시에 출시하는 것도 가능하다.

플레이 스테이션용으로 이식될 캡콤사의 「다크 스토커즈」

아케이드보다 더 잘되었다는 평을 받고 있는 3DO 얼라이브용 「슈퍼 스트리트 화이터 II 터보」

결과적으로 같은 기능 승부는 소프트웨어에서!!

위와 같은 차세대 게임기가 가져다 줄 영향은 대부분이 비슷하다. 그렇다면 어떠한 소프트웨어가 등장하느냐가 중요한 요소라 할 수 있다.

새턴에서는 아케이드로 인기를 얻었던 「버철화이터」를 적극적으로 홍보하였고 플레이 스테이션도 폴리곤과 텍스처 매핑을 구사한 「리지 레이서」, 「크라임 크랙커즈」 등의 하드웨어 기능을 살린 소프트웨어를 유저들에게 대대적으로 홍보하고 있다.

또한 3DO 얼라이브에서는 「쇼크 웨이브」 등의 멋진 슈팅게임과 「FIFA 컵 축구」 등의 흥미진진한 소프트웨어를, 재규어에서는 모핑기능을 이용한 「사이버 모프」 등을 내세워 적극적인 홍보를 펼치고 있다. 이 소프트웨어들은 용산에서 그리 어렵지 않게 플레이해볼 수 있으므로 먼저 체험해본 다음에 판단을 내려보는 것도 좋을 것같다.(하지만 대단히 어려울 것 같은데…)

1995년의 차세대기

3DO 얼라이브

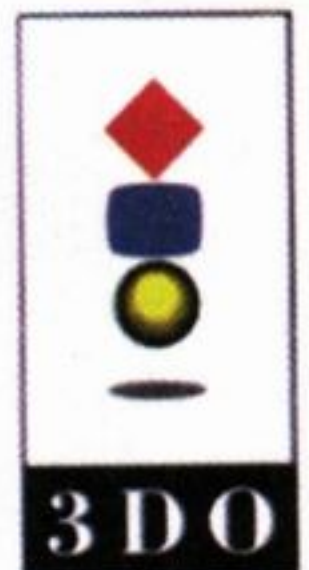
차세대 게임기의 선두주자로 등장한 금성의 3DO '얼라이브'. 이미 세계 유수의 기업들이 참가하여 각각 독자적인 형태의 하드웨어들이 등장하고 있으며 국내에서도 정식 제1호 차세대 게임으로서 등장했다. 미국에서 3DO가 출시되었을 당시에 3DO는 신형 AV기기로서 발표되었다. 그러나 공개된 3DO의 소프트웨어 대부분이 게임이었기 때문에 3DO를 접했던 많은 사람들이 새로운 형태의 게임기로서 받아들였다.

'32비트 CPU를 채용하고 있으며 다양한 그래픽을 고속으로 처리하는 능력, 그리고 소프트웨어는 CD ROM으로 공급'. 이것이 93년 1월에 정식으로 발표된 3DO의 3대 특징이었다.

3DO-얼라이브는 게임기이기보다 '인터랙티브 멀티 플레이어'라는 뜻을 지니고 제작된 기계이다. 또한 인터랙티브 멀티 플레이어라는 단어는 3DO사의 독점문구이기도 하다.

'인터랙티브'란 직역하자면 '상호작용', 좀 더 설명하자면 다양하고 자유롭게 넓은 영역의 게임을 즐기는 것이 가능하

금성 3DO 얼라이브

3DO

다는 것을 말하며 '멀티 플레이어'란 여러가지 다양한 CD 소프트웨어를 재생할 수 있다는 것을 의미한다.

그 이름 그대로 3DO 얼라이브는 표준으로 CD ROM 소프트웨어, 음악CD, CD-G, 그리고 포토CD 플레이어로 이용할 수 있다. 그 외에도 통신을 통한 쇼핑이나 게임소프트의 대여 등, 다양한 분야에 대응할 수 있게 하는 것이 장래 3DO의 목표라고 할 수 있다.

주변기기분야에서도 유난히 강세를 보이고 있다.

사운드 블래스터로 유명한 '크리에이티브 랩'사는 IBM에서 3DO 소프트웨어가 대응할 수 있게 하는 「3DO 블래스터」라는 보드를 개발중이다.

또한 현재의 32비트 RISC 칩을 파워PC칩으로 교체시켜 3DO를 완벽한 64비트로 향상시킬 예정이다.

세가 새턴

세가, 히타치, 일본빅터, 야마하 4개사의 공동프로젝트로 개발된 것이 바로 「새턴」이다.

새턴의 특징으로 가장 먼저 꼽는 것은 「SH-2」라는 두개의 32비트 RISC칩에 의한 병렬처리이다.

SH-2는 완전히 새턴 전용으로서 만들어 RISC칩으로서 그래픽을 고속으로 처리할 수 있는 것은 물론이고 회전, 확대, 축소에 폴리곤까지 전용보드를 필요로 하지 않고 CPU가 독자적으로 처리할 수 있다.

기존의 메가 드라이브의 CPU인 「68000」과 「SH-2」를 MIPS(CPU가 1초에 몇백만번의 계산이 가능한가를 나타내는 수치)로 비교하자면 메가 드라이브의 겨우 약 0.5~0.6MIPS(1초간 약 50만번의 계산이 가능)하지만 새턴의 경우 약 56MIPS(1초간 약 5600만번의 계산이 가능)가능하므로 새턴이 메가드라이브보다 약 100배정도의 능력을 지닌 것이다.

그러나 「SH-2」는 그래픽관계의 연산처리를 강화한 칩이므로 전용 칩과 비교하면 성능면에서는 차이가 난다. 그러나 이러한 점은 우수한 개발진에 의해 보완한다는 것이 세가측의 생각이다. 또한 아케이드에서의 이식을 보다 편하게 진전시키기 위해 새턴과 같은 CPU를 사용하여 호환성을 가지고 있는 세가의 업소용 보드 「ST-V」에 의해 보다 질높은 소프트웨어를 공급할 수 있다.

세가 새턴과 동시에 등장한 V새턴을 비롯하여 히타치와 야마하, 토시바에서도 형태가 각각 다른 새턴을 개발할 듯한 움직임을 보이고 있다.

그 외에도 세가는 새턴을 이용하여 통신을 통해 게임 소프트웨어를 다운 받을 수 있는 새로운 형태의 사업에도 주력할 전망이다.

플레이 스테이션

기존의 회사들처럼 게임계에 뿌리를 두지 않은, 처음 게임시장에 참여하면서도 많은 사람들의 주목을 받고 있는 것이 바로 소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 「플레이 스테이션」이다.

이전에 닌텐도와 함께 슈퍼패미컴용의 CD ROM을 개발하기로 되어 있었으나 개발도중에 취소되었다. 그 이후, 개발 당시의 노하우를 살려 개발한 것이 바로 플레이 스테이션이라는 후문이 전해진다.

플레이 스테이션에는 「R3000」이라는 전용CPU와 몇가지의 기능별 프로세서들에 의해서 분산, 병렬처리시켜 연산처리속도를 비약적으로 향상할 수 있게 한 것이 가장 큰 특징이다.

이와 같은 구성으로 3차원 CG의 처리능력도 값비싼 워크 스테이션과 비교할 수 있을 정도의 단계까지 가능하고 고해상도의 배경과 다수의 캐릭터를 동시에 고속으로 움직이게 할 수 있다.

또한 CD ROM의 약점이라고 할 수 있는 읽어들이는 시간도 어느정도 단축시켜놓아 게임을 즐기는데 지루함이 없게끔 최대한의 배려를 해놓았다.

결론적으로 플레이 스테이션은 게임기로서의 가능성을 철저하게 추구한 하이테크 기술의 결정이라고 말할 수 있다.

플레이 스테이션이 내세우는 또하나의 장점은 하드웨어와 소프트웨어의 가격이 양심적으로 '싸다!!'를 들고 있다.

하드웨어 본체만의 가격은 3만9천8백엔(우리돈으로 약 30만원)이다. 게다가 기본적인 주변기계까지 합친 가격이 4만 5천엔정도이고 본체에서 약 3~4천엔 정도가 할인이 되므로 좀 더 싸게 구입할 수 있다.

소프트웨어의 주요가격대도 5천엔(약 4만원)대로서 소니의 독자적인 유통망을 통해 보급될 예정이다.

앞으로 남은 것은 라이센스를 체결하고 있는 250개의 제작사가 어느만큼 하드웨어의 능력을 살려 재미있는 소프트웨어를 만들어내느냐가 중요하다고 볼 수 있다.

PC-FX

차세대 게임기 중에서 가장 늦게 발표된 「PC-FX」.

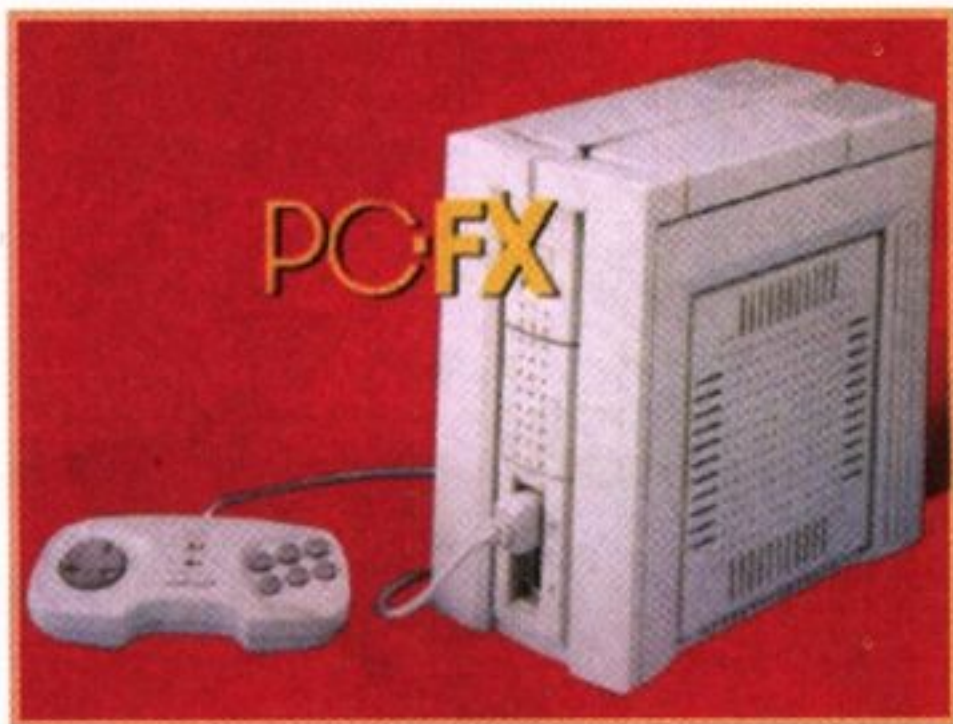
PC-FX의 제작사인 NEC(일본 일렉트로닉 컴퍼니의 약자)사는 자사에서 개발하여 이미 일본 전역에 보급되어 있는 컴퓨터 「PC-98」시리즈와 호환성을 가지게 하여 NEC의 멀티미디어 구상중 하나를 실현한다는 생각이 강하다.

이전 기종이었던 PC엔진도 NEC의 코아계획의 하나로 PC엔진을 중심으로 홈 오토메이션 등의 멀티미디어 부분

에 사용하려 했던 적이 있었다.

PC-FX가 다른 차세대 기종과 구별되는 것은 애니메이션이나 영화를 화면상에 구현하는 애니메이션(움직이는 동화) 기능에 중점을 두고 있다는 것이다. 조작성보다 영화나 음악을 구사하여 애니메이션이나 영화를 보면서 인터랙티브(양쪽대응)하게 게임을 즐길 수 있다는 것을 의식하여 강조하고 있다.

이것과 별도로 「FX보드」라는 주변기기를 제작해 기존의 98시리즈에 장착하여 98을 가지고 있는 사람이라면 98에서 FX소프트웨어를 즐길 수 있게 하는 방안도 진행되고 있다.

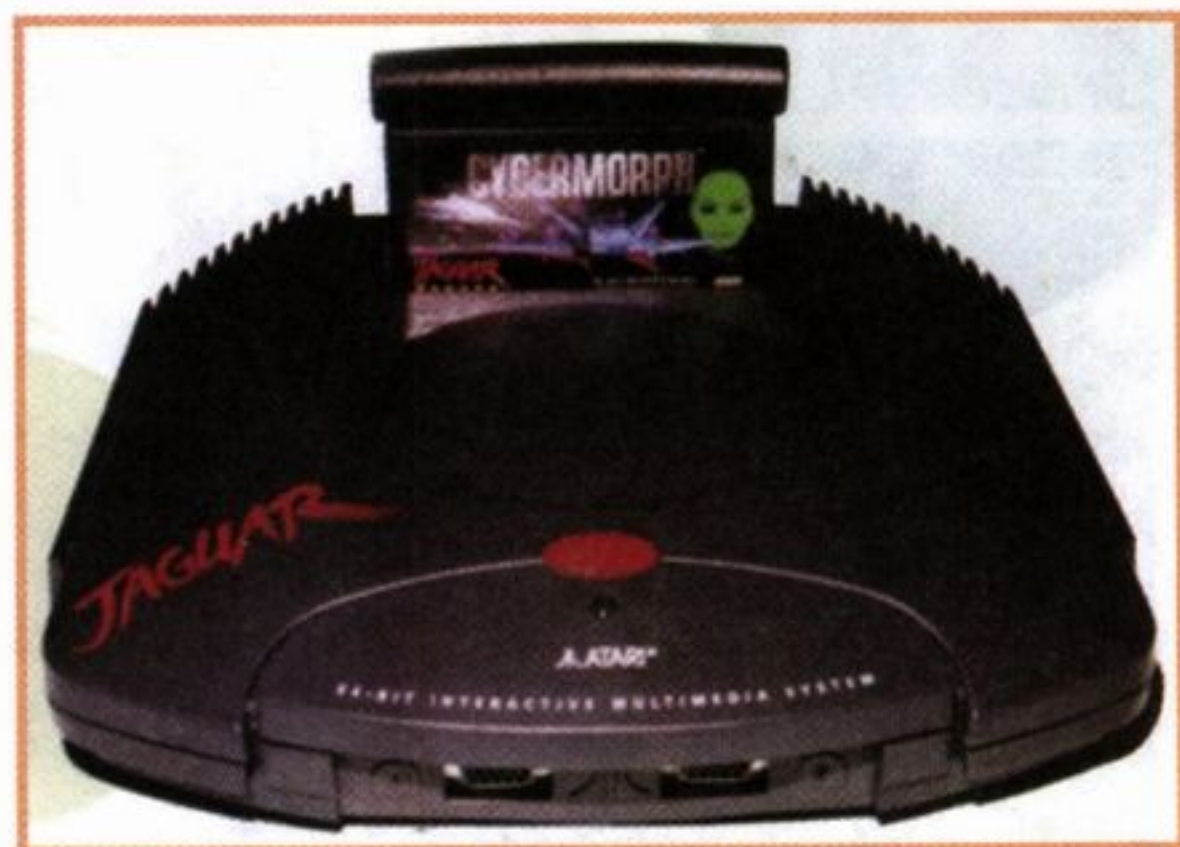
애니메이션 기능을 이용하여 PC-98과 연결이 가능한 FX는 일본에서 98시리즈를 가지고 있는 유저들과 이제부터 98을 사용할 유저들을 끌어들인다는 목표로 매니어를 향해 독자적인 시장을 개척해 나가려 하고 있다.

64비트 재규어

가정용 비디오 게임의 원조라고 할 수 있는 미국 아타리사가 개발한 64비트 게임기.

미국과 유럽시장에 전력을 다하던 재규어가 94년 11월 초부터 불독소프트를 통해 출시되기 시작했다.

재규어가 강조하고 있는 것은 다른 하드웨어와 비교하여 본격적인 64비트 게임기라는 것과 기존의 16비트게임과 비교를 통해 우수한 성능이란 것을 강조해왔다.

올해안에 주변기기로 등장하는 CD ROM과 연결하게 되면 더 나은 소프트웨어가 등장하리라 예상된다.

잠깐만

마쓰시타의 64비트 게임기 발표

마감전에 날아들어온 소식하나!

마쓰시타의 64비트 게임기 개발에 대한 것이 정식으로 발표되었다.

이 64비트 머신에 사용될 CPU는 애플사, IBM, 모토롤라가 공동으로 개발한 신형 64비트 RISC칩, '파워PC'로 결정했다. 이미 3DO사에서 발표했던 64비트 파워 업 부스터인 「M2액셀레이터」로 사용되는 CPU도 파워PC라는 것을 생각한다면 이 두가지 사이에 무엇인가 연관성이 있다는 예감이 드는데....

실은 마쓰시타에서 개발되는 64비트 게임기는 이 M2액셀레이터를 내장한 3DO와 비슷한 성능의 게임기가 될 것이라고 하면서 기존의 3DO소프트웨어에 대응하면서도 새로운 형태의 소프트웨어도 만들어 낸다고 한다.

발매는 95년말을 예정하고 있지만, 3DO용 어댑터로 등장할 「M2액셀레이터」가 먼저 발매된다고 한다.

마쓰시타에서 발매중인 3DO [REAL Ⅱ] 이것보다 더 향상된 3DO의 발전형인 64비트 머신으로 개발중이라고....

긴급속보 1

일본에서 지난 12월 16일에 발매되어 많은 게이머들의 관심을 모은 세가의 차세대 머신 「슈퍼 32X」의 한국 발매가 임박했다!

삼성전자는 1월 120일, 「슈퍼32X」의 정식 발매에 들어갈 예정이며, 차세대기 이면서도 저렴하다는 장점을 살려 단시일 내에 전국적으로 그 판매망을 넓힐 계획에 있다.

특히 이 「슈퍼32X」는 수퍼 알라딘보이에 접속하면 롬팩 게임을, CD알라딘보이에 접속하면 CD게임을 즐길 수 있다는 특징을 가지고 있다. 챔프에서는 이에 맞추어 동시발매 소프트웨어와 앞으로 발매가 예상되는 기대 소프트웨어들을 소개한다.

슈퍼 32X 라인 업

애프터 버너 컴플리트

＊슈퍼32X/슈팅/95년 1월 13일/4,980엔/세가

스피드, 파괴, 그러한 쾌감이 넘치는 슈팅

슈퍼 32X용은 기본적으로 업소용의 「애프터 버너II」를 이식하고 있다. 수퍼 알라딘 보이용과의 제일 큰 차이점은 사운드가 굉장히 깨끗하게 되어 있다는 점이다. 또한 수퍼 알라딘보이용에서는 2개밖에 없었던 음성도 모두 그대로 재현되어 있다. 물론 화면의 확대축소 처리도 확실하며, 하드의 처리속도가 향상된 덕택으로 이 게임만의 독특한 스피드감도 업소용과 거의 흡사하다.

이 「애프터 버너 I컴플리트」는 모두 23개의 스테이지로 구성이 되어 있고 그중에 보급 스테이지가 2개, 보급+전투 스테이지가 6개, 보너스 스테이지가 2개 들어있다. 최종 스테이지는 데모뿐이기 때문에 실제로 전투를 행하는 스테이지는 18개. 이 18개의 스테이지를 미사일과 발칸을 사용하여 빠져 나가는 것이다.

적을 포착하고 연속으로 파괴하는 쾌감, 미사일을 회피할 때의 쾌감, 그리고 이 게임 최대의 매력인 스피드감. 모든 스테이지를 통과하면서 맛볼 수 있는 이러한 즐거움을 반드시 슈퍼 32X용에서 느끼고 싶다.

하늘에서 산산히 부숴지는 기체

중요체크! 커멘드 비기도 완전이식!?

업소용은 보급 스테이지에서 특정 커멘드를 입력하면 미사일이 100씩이나 보급되는 비기가 있었다. 세가에서는 "업소용의 커멘드 비기는 슈퍼32X에서 모두 가능합니다"라고 말하였다. 지난날 업소용에서 하이스코어를 노리며 청춘을 불태웠던 사람도 이것으로 안심?

「슈퍼 32X」,

일반 편대들을 포착한다

적의 패턴을 익힌 후에 선제공격. 이것이 이 게임의 기본적인 공략법이다

이 게임 최대의 특징인 롤링도 부드럽게 재현되어 있다. 타이밍을 맞추어서 회전하면 보급기도 함께 회전하면서 출현한다

스타워즈 아케이드

*슈퍼 32X/슈팅/94년 12월 16일/8,800엔/세가

같은 타이틀의 영화를 모티브로한 업소용 3D폴리곤 슈팅의 이식작. 업소용의 충실한 이식은 물론, 새로운 32X 오리지널 모드도 추가되어 더욱더 볼륨 업하여 등장한다.

전투기 X-WING 과 Y-WING을 타고 영화속의 세계로

이 게임은 영화 「스타워즈」의 무대 설정과 같은 폭격을 펼치는 제국군에게 동맹군이 대항한다는 이야기이다. 플레이어는 동맹군의 파일로트가 되어 전투기 X(혹은 Y)-WING을 타고 제국군을 격파하게 된다. 폴리곤으로 구성된 박력의 그래픽과 샘플링 된 음성과 음악으로 영화속 세계로 몰입해보자!

「슈퍼32X」모드에서는 영화에서도 등장하였던 Y-WING을 조종하게 된다

파일로트와 총잡이 2인으로 조작가능 2인으로 플레이할 경우에 총잡이뿐만 아니라 파일로트도 탄을 발사할 수 있다

콕피트 시점에서 부드럽게 기체 외견 시점으로 변환된다

2인 협력 플레이와 2가지의 시점 변환

세가의 「데이토나 USA」등에서 친숙해진 시점교환은 콕피트에서의 시점과 기체 외견이 보이는 시점 등의 두가지이며 상당히 부드럽게 교환된다.

둘이서 동시에 플레이할 경우에는 비행기의 움직임을 조종하는 파일로트(1P)와 기체의 무기를 조작하는 총잡이(2P)로 나뉘어져 서로 협력하며 플레이하게 된다.

게임은 크게 두가지 모드로 나뉘어진다. 한쪽은 업소용의 이식인 'Arcade'와 새롭게 추가된 '32X'의 두가지 모드로 구성되어 있는 것이다. 부여받은 미션을 제한시간내에 통과해야 하는 룰은 변함이 없다.

국내 발매임박

메탈 헤드

*슈퍼 32X/액션/95년 2월 예정/가격 미정/세가

긴박감 넘치는 배틀이 펼쳐진다!!

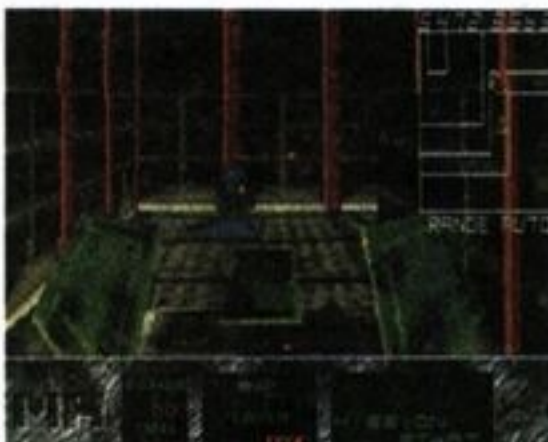
이 게임의 각 스테이지 통과 조건은 단순히 적을 부숴버리는 것이 아니다. 사진촬영, 아군의 호위 등 전략적인 요소가 함축돼 있는 것이다. 단순히 반사 신경만으로는 엔딩을 볼 수가 없을 것이다.

적기지를 찾아내자!!
화면 좌측 상단의 사진에 주목! 적기지의 입구를 발견하고 촬영하는 순간이다

날고 있는 것은 아군의 폭격기. 폭격은 무자비하기 때문에 플레이어에게도 피해가 있을 수 있으니 주의하자

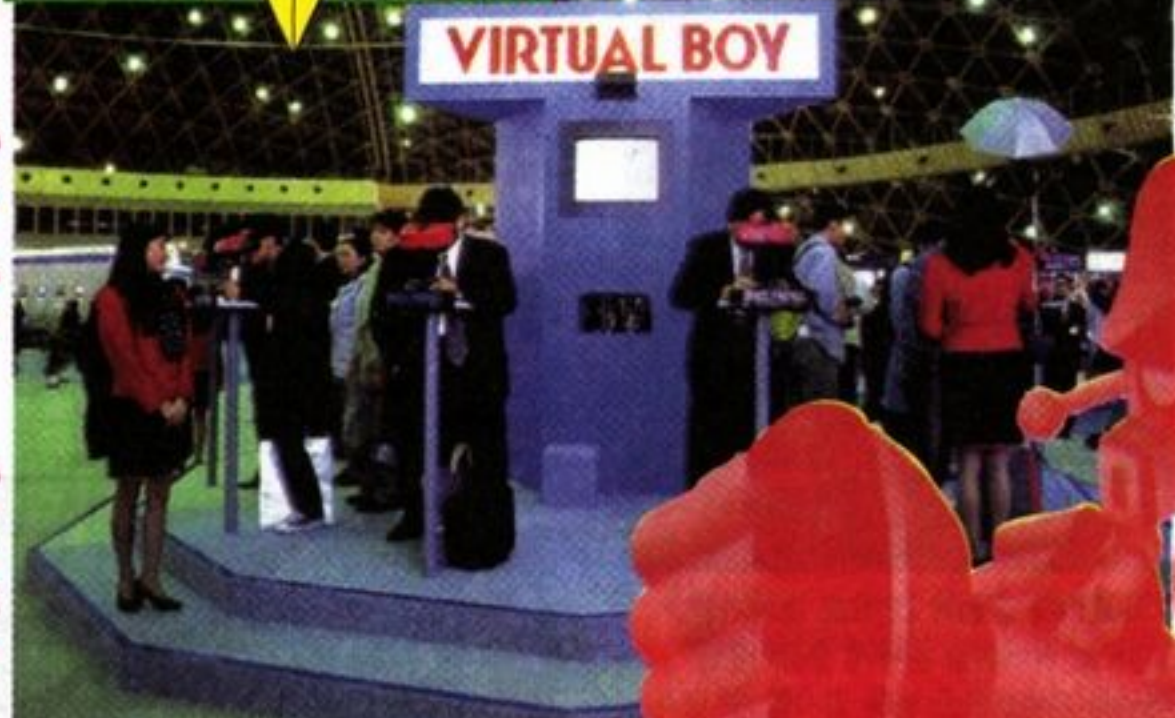
아군 헬기를 유도하자!!
이번 미션은 아군 헬기를 발견해낸 적기지의 입구까지 유도하고 문을 파괴하는 것이다

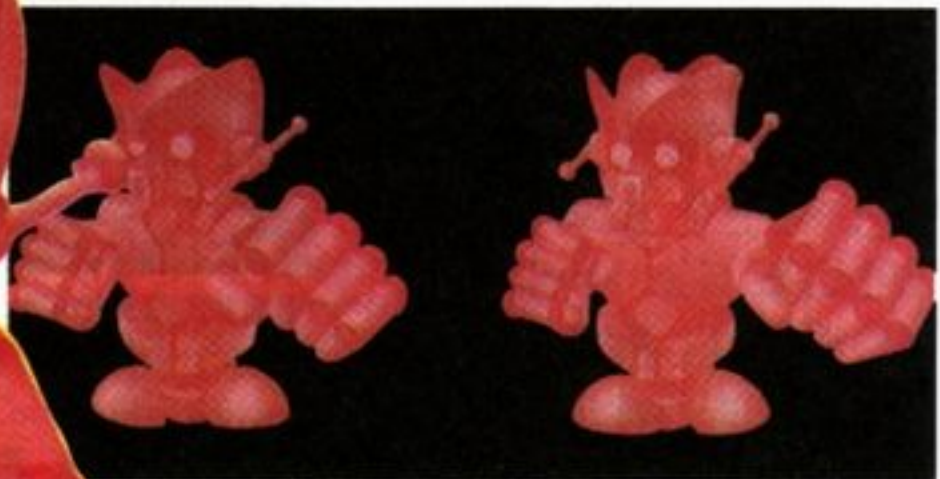
대박력 3D배틀!

그리고 적 기지의 내부에서…

적기지의 내부는 엘리베이터를 이용하여 이동한다. 전방에 소형 기동병기가 있다. 재빨리 격파하지 않으면 공격받게 된다

같은 적기지 내부. 텍스처 처리가 되어 있기 때문에 상당한 질감을 느낄 수 있다

긴급속보 2

지난호에 이어 버철보이의 자세한 정보를 소개한다. 챔프는 독자들의 궁금증을 최대한 풀어준다는 신념이 앞서 버철보이에 대한 자세한 사항을 소개하고자 한다. 이름 이외에 모든 것이 베일에 싸여있던 32비트기의 전모를 알 수 있는 코너. 절대로 놓치지 말기를 바라면서…

비밀이었던 버철보이가 최초로 등장! 작년 11월 15일에 개최된 초심회

동시발매 소프트는 3개!!

2장의 일러스트 맨 중앙에 입체텔러로 복서가 떠오른다

차세대 입체 난텐도

이전에는 없었던 새로운 타입의 놀이!!

차세대 머신이라 불리우는 고성능 게임이 속속 등장하는 가운데 닌텐도가 드디어 발표한 새로운 하드 〔버철보이〕. 지난해 초부터 그 실체가 확실시되어 여러 소문을 불러일으켰지만 지난 11월에 열린 초심회 회장에서 실제 모습을 드러내 기존 TV게임의 틀을 탈피했다는 이미지를 보여주었다.

「버철보이」는 TV 게임기를 접속한 것이 아니라, 기계 자체에 더욱 효과적인 게임 세계를 만들기 위해 특수한 디스플레이를 장비한 것이다. 대형 쌍안경같은 모양의 기계 본체를 들여다보면 거기에는 지금까지 본 적이 없던 선명한 3D의 게임세계가 펼쳐진다.

또한 신선한 입체 영상을 사용해, 지금까지는 체험한 적이 없었던 완전히 새로운 타입의 게임 장르가 탄생한다!

영상도 사운드도 입체이다

〔버철보이〕에 고화질 LED 디스플레이가 채용되어, 특수한 디스플레이가 브라운관과 액정으로는 불가능한 하이콘트래스트로 선명한 영상을 실현. 게다가 2개의 디스플레이를 오른쪽눈용, 왼쪽눈용 각각 준비되어 각도가 다른 화면을 한번에 볼 수가 있어 무한대로 깊이 느낄 수 있는 완전 입체 영상이 완성되었다.

또, 플레이어가 들여다보는 부분의 양측에는 2개의 스피커가 붙어 있다. 입체영상에 스테레오 사운드가 플러스되어 플레이어의 감각은 완전히 게임 세계로 빠지게 된다!!

정면에서 본 버철보이

텔레로복서

로보트 타입의 캐릭터를 조종하는 3D 복싱. 철의 주먹이 플레이어의 눈앞에까지 뻗쳐온다. 방향 키로 좌우로 적의 펀치를 피하면서 패드 뒤쪽의 좌우 버튼으로 공격한다. 점프와 업 등의 기술도 사용할 수 있다.

전시되었던 소프트는 아직 개발도중이지만 좌우의 스피커에서 흐르는 효과음도 현장감 있어, 펀치에 맞았을 때의 반응도 충분히 느낄 수 있다.

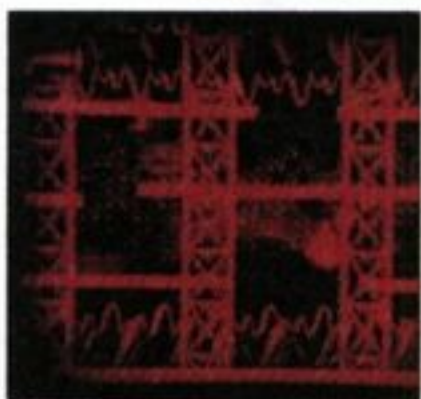
플레이어인 로보트는 주먹 부분밖에 보이지 않는다

스페이스 핀볼

전시되어 있던 3개의 소프트 중에 가장 입체영상의 재미를 느끼게 되는 소프트이다. 핀볼대의 상부나 하부에 만들어진 줄을 볼이 빠져 나가는 모양이 무척 흥미롭다. 전시 때의 소프트는 1종류의 대밖에 즐길 수 없었지만 개발이 진행되어 어떤 장비가 들어올지가 기대된다!!

영상에 도전하는 「버철보이」

줄지어 있는 링이 공간에 떠 있는 핀볼대의 상하로 줄을 만들고 있다

마리오브라더즈 VB

사진으로는 모르겠지만 화면을 구성하고 있는 각각의 부품들이 깊숙한 곳에서 나오고 있다

마리오가 활약하는 면클리어 액션이란 것은 대부분이 알고 있을 것이다. 마리오가 화면 속을 점프하거나 플레이어를 향해 뛰어 오르거나 하는 등 「버철보이」로는 연출도 다양하다. 스타트 화면의 데모에는 마리오가 플레이어를 향해 대쉬해온다!!

콘트롤러는 4버튼+W방향키

콘트롤러는 슈퍼컴보이와 비슷한 감각으로 조작할 수 있는 패드타입이다. 글립을 쥐고 양손으로 고정시키게 되어 있어 손 주위가 보이지 않아도 정확한 조작을 할 수 있다.

방향키외에 좌우로 스타트 버튼과 셀렉트 버튼이 오른손 쪽에는 A.B 버튼을 배치한다

뒷면의 좌우로도 버튼이 있다. 중앙이 전지 박스이다

사진을 보아도 알 수 있듯이 좌우로 2개의 방향키를 배치한다. 이것은 종래의 종횡좌우의 조작에 첨가되어 안쪽 깊은 곳까지 자유로이 콘트롤할 수 있는 구조이다.

소프트는 5-6천엔 정도

닌텐도의 발표에 의하면 내년 4월, 하드 발매와 동시에 3개의 대응 소프트 발표가 예정되어 있는데, 그 후로도 매월 2-3개의 베이스 소프트를 발매할 예정이라는 것.

하드의 시스템, 그것은 완전히 새로운 타입으로, 게임보이처럼 슈퍼컴보이로부터 이식한 게임에 「버철보이」의 기능을 살린 오리지널이 주체가 될 듯하다. 입체영상을 이용하여 새로운 장르의 게임이 탄생할 가능성도 크다! 이식 게임에 대해서도 하드에 맞추어 어떠한 개량이 될 것인가 흥미 진진하다. 서드파티의 메이커에도 기대하고 싶다!!

뒷면에 있는 카트리지 꽂는 입구. 이 크기로 보아도 롬카트리지는 매우 아담하게 되어 있다

주요 사양

CPU	32비트 RISC칩
디스플레이	밀러스캔 LED디스플레이×2
외 관	세로 21.7cm× 가로 25.4cm×높이 11cm
무 게	760그램
소프트웨어	ROM 카트리지

긴급속보 3

드래곤볼Z 초오공전 전편

손오공의 모든 것을 공개!!

슈퍼컴보이					
현지 발매일	95/3월 예정	장르	플레잉·코믹	외국어 수준	일본어 하
제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	10,800엔	기타		게임 난이도	ABⒸDEF

오공은 언제나 우리와 함께!! 이벤트 속출, 그러나

지난달에는 정보가 부족한 탓에 부득이하게 일부만 게재하였는데 이번호에는 지난호에 이어 새로운 비주얼 신과 손오공의 역사를 보도록 한다.

오공이 어떤 일을 하고 왔는지, 어떤 사람들을 만나고 왔는지를 게임을 통해 처음부터 볼 수 있다. 그것이 바로 「초오공전」의 최대 특징이다.

마치 원작 속으로 뛰어들어간 듯한 느낌으로 오공과 한몸이 되어 오공의 역사가 깃든 이야기를 체험해 보자!

손오공의 역사

드래곤볼 찾기…

사 건	설 명
한가한 낚시질	자신의 꼬리를 미끼로 해서 유인한 다음, 가차없이 기절시킨다.
요괴 등장	부르마와의 만남과 드래곤볼의 존재를 안 오공, 이제부터 길고 긴 드래곤볼 찾기가 시작된다.
푸테라노돈과의 싸움	부르마가 납치당하자 오공이 구해준다. 첫활약을 보여준 오공…
바다 거북이 구출	산으로 간 바다 거북이를 구출한다. 그 보답으로 평생의 스승과 만나게 된다.
거북선인 등장	엉큼한 선인과의 만남. 오공의 아저씨의 스승이기도 하며, 이제부턴 오공을 수련시켜 주는 사람이다.
괴물 퇴치	괴물들이 나타나 마을 사람들을 공포에 떨게 한다. 오공이 나서서 정체를 밝히는데 그놈은 바로 음흉한 우롱이었다.
야무차 공격	최초의 라이벌, 드래곤볼을 노리고 오공과 싸움을 전개한다.
후라이팬 산에서 드래곤볼 찾기	5번째 드래곤볼을 찾으러 온 장소. 우마왕과 그의 딸 치치와 만난다. 이곳에서 전설의 기술 가메하메파를 거북 선인으로부터 전수받는다.

(다음호에 계속…)

거북 선인 등장!!

부르마와의 만남!!

괴물 퇴치!!

야무차 공격!!…

기대하시라!!

긴급속보 4

네오지오
진 싸울아비 투혼에 이색 커멘드 발견

네오지오 • 대전액션 • SNK • 202메가

패왕자의 숨겨진 초필살기 (천패봉신참)이란?

천패봉신참… 이것이 패왕자의 숨겨진 필살기이다. 이 기술에 대해서는 고월참의 강력판이라고 생각해도 좋다. 그러나 상대가 기술 전부를 맞았을 때는 고월참과 비교할 수 없을 정도로 강력하다.

이 기술에 대해서 좀더 자세히 설명하자면 모습은 고월참이지만 고월참의 회전수가 2회인데 비해서 그 회전수가 몇배로 늘어난 것이다. 정확한 횟수는 지상에서 옆으로 이동하면서 검을 다섯번 회전시키고 여섯번째에 하늘 높이 뛰어 오른다.(전부 6회전)

이 기술의 특징은 위력이 강력하다는 것도 포함되지만 상대가 방어하고 있어도 깎이는 에너지의 량이 크다는 것이다. 더우기 회전하고 있는 마지막 순간까지 무적이므로 상대가 기술을 사용해도 전혀 피해를 받지 않게 된다. 단, 상대편이 봉신참을 맞고 있는 도중에 분노 게이지가 최고가 되면 회전하고 있는 도중에 던져저 버린다.

천패봉신참 커멘드

↖←↑↓↖→←↓↗+BC

빙글빙글 돌면서 상대를 공격

또다른 캐릭터들의 숨겨진 초필살기

나코루루의 초필살기 아페프치 카무이림세

↖↓↙←→↓↖+BC

갈포드의 초필살기 백스타브
한조의 초필살기 인법영무

→←→←→←←↓+BCD

변신! 이것은 대체 어떠한 기술!?

이 변신기술들의 장점을 서술하자면 먼저, 상대가 던질 수 없다. 그리고 공격의 타점이 아주 작아지게 되므로 상대가 공격하기 어렵게 되는 것이다. 단, 시간의 제약이 있는데 약 5초 정도의 시간이 지나면 원래대로 돌아오게 된다.

사용법을 예로 들자면 패왕자가 변신했을 때 상대가 공격하러 가까이 왔다고 가정하고 이 때 고월참이나 천패봉신참의 기술을 입력하면 공격하러 온 상대를 반대로 공격하는 것이 가능하다.

싸울아비 SD 캐릭터 총집합

캐릭터	커멘드
패왕자	→↘↓↙←→←+B
나코루루	↖↓↙←↓↙+D
핫토리 한조	→←→←→←↓+A
갈포드	→↘↓↙←→←+C
왕호	→←↙↓↘→←+D
다치바나 우쿄	↖↓↙←→↓↘+B
센료 쿄시로	→←↙↓↘→←+D
시라누이 겐안	↖↓↙←↓↙+C
어스퀘이크	→←→←→←↓+B
야규 주베이	→↘↓↙←→←+D
샤를로트	↖↓↙←↓↙+D
키바카미 겐주로	→↘↓↙←→←+B
참참	↖↓↙←↓↙+C
나인하르트 지거	→↘↓↙←→←+A
니코틴	←↙↓↘→←+D

스페셜 금단의 비법

슈퍼동키콩컨트리

동키콩의 플레이어수를 무한대로!!

슈퍼컴보이						
국내 발매일	94/11/26	장르	액션	외국어 수준	영어 하
제작사	닌텐도	용량	32M	대상 연령	국교생 이하
국내 발매가	125,000원	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

「슈퍼동키콩」의 난이도는 이제까지 접해왔던 어느 게임보다도 어렵다. 어느 유저는 어렵기로 소문난 「록맨」 시리즈를 압도하는 게임이라고 말하기도 한다.

이런 게임에서는 캐릭터의 살아 있는 생명 개수가 굉장히 중요하다.만약 가장 어려운 스테이지를 클리어하고 다음 스테이지에서 게임을 하다가 남아있는 생명이 모두 없어져 게임오버가 되면 처음부터 게임을 다시 시작해야하는 불편함이 있고 아무리 재미있는 게임이라 해도 짜증날 것이 분명하다.게임의 난이도가 상당히 높고 남아있는 생명은 없고 캔디콩의 세이브 포인트도 멀었고…이럴 때 생명이 많았으면 하는 생각을 분명히 한번이라도 해봤을 것이다.

그런 유저에게 간단 금단의 비법을 소개한다.

1 힌트 플레이어 수를 늘려라

동키의 집으로 들어가면 그곳에 빨간 풍선이 있다

이곳에서 디디를 이용해서 나무위로 올라가자

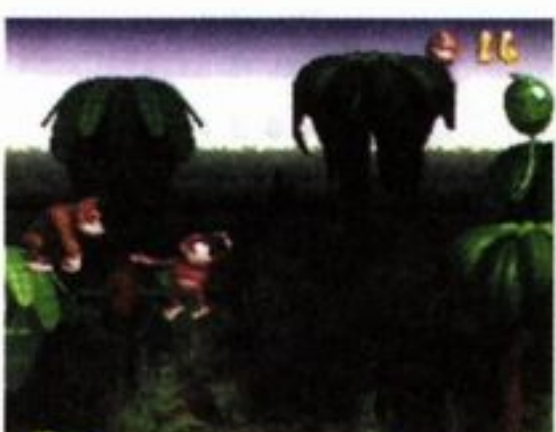
위와같은 곤란에 빠졌을 때 생명을 무지막지하게 늘리는 방법이 하나 있다. 그것은 아주 간단하다. 콩고 정글의 첫번째 스테이지에는 보이지 않는 보너 스 풍선이 굉장히 많

여기에 서서 덤블링

다. 잘만하면 한번에 7개의 생명도 얻을 수 있다. 우선 사진에 보이는 곳에서 나무위로 올라가자. 그곳에는 빨간 풍선이 있다. 그곳에서 다시 한번 덤블링과 점프를 이용해서 다음 나무로 올라가자. 그곳에도 빨간 풍선이 있을 것이다. 이곳에서 다음 나무로 이동하면 2대가 추가되는 녹색 풍선이 있다. 여기까지는 벌써 5대가 늘어난 것이다. 다시한번 람비를 타고 비밀방으로 들어가면 그곳에도 빨간 풍선이 있다.

비밀방에서 나가면 판넬이 있는데 그것을 먹으면 보너스가 한대 늘어난다. 하지만 판넬은 4개를 먹어야 한다. 이렇게 7대를 먹은 다음 스타트 버튼을 누르자. 그리고 그 상태에서 셀렉트 버튼을 누르면 이 스테이지에서 빠져 나가게 된다. 그곳에서 다시한번 첫번째 스테이지로 들어가 위와같은 방법을 그대로 반복하면 된다. 하지만 절대로 컨티뉴베럴을 부수면 안된다.

덤블링이 끝나갈 때 점프버튼을 눌러 다음 나무로 이동하자

나무위에 숨어있던 녹색 풍선

다시한번 이곳에서 다음 나무로 덤블링을 한 후 점프

람비를 이용해 이곳으로 돌진하면 보너스 스테이지

판넬을 먹자. 그리고 스타트 버튼과 셀렉트 버튼을 누르면 나오게 된다

힌트 2 커다란 토큰을 먹어라

동물친구들의 토큰을 3개 먹게 되면 보너스 스테이지로 이동하게 된다. 그곳에서 동물친구의 작은 토큰을 100개 먹을 때마다 1개의 생명이 추가된다. 하지만 어떤 방법을 쓰든간에 40개 이상을 먹을 수는 없을 것이다. 하지만 이곳에서 먹은 토큰을 두배로 불릴 수 있는 방법이 있다. 어딘가에 숨겨져 있는 커다란 동물의 토큰을 먹으면 이제까지 먹은 토큰의 수가 2배로 늘어난다.

람비 스테이지에서 처음에 보이는 것처럼 이글루 위로 올라가자

얼음덩이의 위로 계속해서 이동하면…

람비 스테이지

우선 람비의 커다란 토큰은 바로 이곳에 숨겨져 있다. 보너스 스테이지가 시작되면 약 200여개의 작은 토큰을 먹고 시작점으로 돌아가 제일 위의 얼음덩이로 올라가서 계속앞으로 이동하자. 그러면 그곳에는 이상한 길이 있고 그 길의 끝으로 가면 람비의 커다란 토큰이 있다.

사진과 같이 커다란 토큰이 등장한다

이렇게 많은 토큰을 약 400여개 정도 먹자

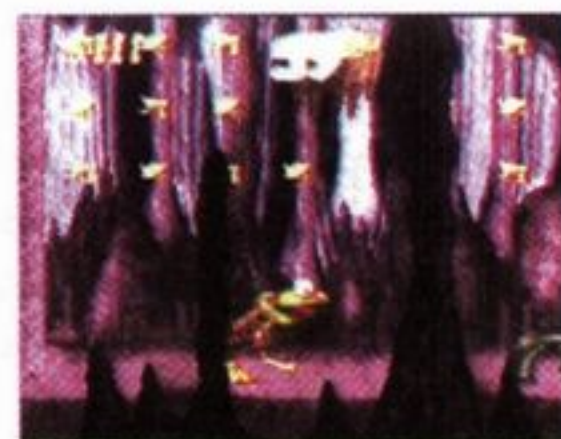
이곳에 서서 높이 날아오르자

익스프레소 스테이지

우선 많은 양의 토큰을 먹자. 약 400여개 정도! 그리고 오른쪽 끝으로 이동한다. 그리고 사진에 보이는 곳에서 오른쪽을 향해 힘껏 날아가자. 그러면 보이지 않던 곳으로 이동하게 되고 그곳에는 커다란 토큰이 있다.

절벽 뒷쪽에 숨겨져 있던 익스프레소의 토큰을 얻었다

윙키의 보너스 스테이지

약 300여개의 토큰을 먹으면서 화면의 제일 왼쪽으로 이동하자. 그곳에는 타이어가 있는데 그 타이어를 이용해서 바위 위로 올라가자. 제일 위에 있는 바위까지 이동하면 그곳에는 왼쪽으로 길이 뚫려 있다. 그곳으로 들어가서 조금만 이동하면 커다란 윙키의 토큰이 있다.

윙키의 보너스 스테이지 끝이 바로 이곳이다

타이어를 이용해서 위로 올라가면 왼쪽에 동굴이 보인다

동굴로 들어가서 왼쪽으로 가면 사진과 같은 윙키의 황금 토큰이 있다

이곳이 바로 시작점이다. 곧바로 밑으로 내려가자

아니 이곳에 길이 있었다니…

엔가드 스테이지

커다란 토큰을 찾기가 상당히 쉽다. 하지만 작은 토큰을 먹기가 약간 까다롭다. 우선 어느 정도 토큰을 얻은 후에 시작점으로 이동하자. 그리고 그곳에서 그대로 밑으로 내려가자. 그러면 보이지 않는 길에 의해서 엔가드의 토큰이 숨겨진 곳으로 갈 수 있다.

앗! 마지막 토큰인 엔가드의 황금 토큰이다

"이제 〈스화 2〉를 만화로 즐기자"

〈스화 2〉가 예쁜 책으로 나왔습니다 !

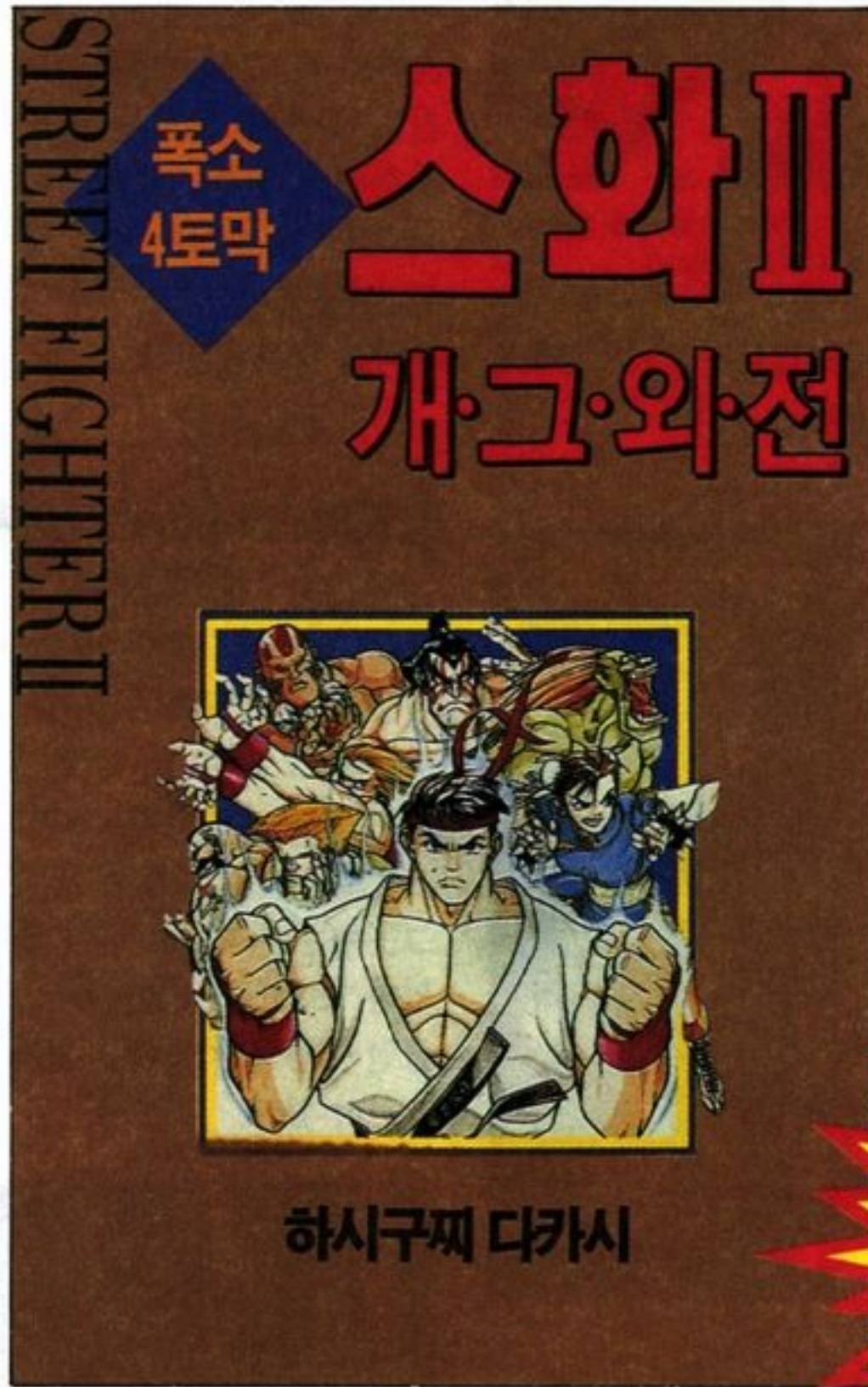
유머, 액션, 스릴, 폭소… 이 모든 것이 4컷 만화 안에 담겨 있습니다.

STREET FIGHTER II

폭소 4토막

스화 II 개·그·와·전

하시구찌 다카시

절찬리 판매중

서점가에 불어닥친 4컷 만화 열풍 !

나도 폭소 만화를 그릴 수 있다!!

저자 하시구찌 다카시
값 2,500원

〈스화 2〉 발간 기념 4컷 만화그리기 대회

〈스화 2〉발간 기념 한·일 공동 축하 이벤트에 보내주신 여러분의 성원에 감사드리며 미처 참가하지 못한 분들을 위해 **〈스화 2〉4컷 만화그리기 대회**를 개최합니다.
여러분들의 우수한 작품이 많이 모인다면 한국판 〈스화 2〉를 출간할 계획도 가지고 있습니다.

주제는 〈스화 2〉에 관한 것으로, 응모자격은 남녀노소 누구나 제한이 없습니다.
그러나 반드시 〈스화 2〉 책 속에 있는 애독자 엽서를 첨부하셔야 응모 작품으로 인정을 받으실 수 있습니다.

* 만화 박스 규격
  가로 8㎝, 세로 5㎝ 크기의 박스 4칸. 박스 간격은 5㎜
* 그림 그릴 재료
  종이는 스케치북이나 마분지 어떤 것을 이용해도 됨.
  크레파스, 물감, 싸인펜, 볼펜 중에서 가장 편한 것으로 그려서 대봉투에 넣어 보낼 것.

〈상품〉
1등/1명 슈퍼컴보이 1대
2등/2명 신세대 무선호출기
3등/5명 슈퍼컴보이 게임팩
4등/10명 패밀리 게임기 1대
5등/20명 영구보존용 팩 케이스
6등/50명 챔프 점수 1000점
가작/5명 IBM PC 게임 디스켓
노력상/10명 95년 〈게임챔프〉 원하는 호 각 1부

마감 : 95년 2월 10일
발표 : 〈게임챔프〉 95년 4월호
보낼곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 제우미디어 〈스화 2〉 4컷 만화 그리기 대회 담당자 앞

* 구입문의 *
제우미디어에서 발행되는 모든 책은 본지 맨뒷페이지에 소개된 전국 총판 해당 지역점에 전화 문의하시면 집 근처 책방에서 쉽게 구입하실 수 있습니다 !
(전화 702—3211~4/팩스 702—3215)

알버트 오디세이 2

- 사신의 태동 -

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/12/22	장르	시뮬 RPG	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	선소프트	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,980엔	기타		게임 난이도	AB©DEF

딘 일행의 출발점이 되는 「고드」 왕국에 대해서 그리고 마도 전역의 역사를 소개한다!

광대한 세계 배경, 그것이 「알버트 오디세이 2」의 매력이다!

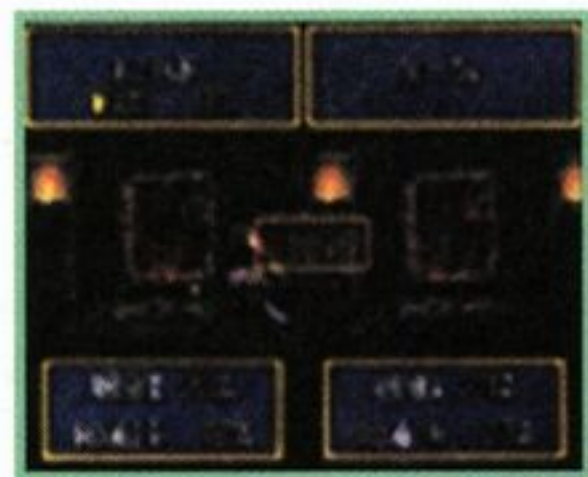
제 2기 마도전역에서는 그로버스왕의 부활을 암시하는 장면도 있다

모든 사건의 발단이 되었던 제 2기 마도전역. 소피아의 마도력 폭주에 의해서 세계는 구원을 받았다

동료의 죽음과 알버트의 위기가 계기가 되어 또다시 폭주하기 시작한 소피아의 마도력. 그로버스도 봉인되었지만 소피아 자신도 두번 다시 일어날 수 없게 되었다

이 「알버트 오디세이 2」의 매력중 하나가 광대한 세계 배경. 「1」편에서 이어받은 듯한 마도전역의 설정은 「2」의 모험중에도 다양한 형태로 등장한다. 어렸을 때 소피아가 오즈왈드를 봉인하여 종결을 맞이했던 제1기 마도전역과, 부활한 오즈왈드와 알버트가 치열한 사투를 벌이는 제2기 마도전역… 이 2개의 역사를 뒤쫓아 가며 이 게임은 진행되는 것이다.

이자가 마도전역의 주동자이다!

고대 마법문명 그로버스의 피를 이어받은 악의 마도사가 바로 이녀석. 그로버스왕을 부활시켜 그 힘을 이용, 세계를 정복하려 하지만 부활한 그로버스왕에 의해서 살해당하고 만다. 정말 운이 없는 대마도사인 것이다.

오즈왈드

부활한 그로버스왕의 힘에 의해서 살해당한 오즈왈드. 조금은 불쌍한 녀석이다

이것이 고트왕국내 지역별 지도이다!!

3개의 지역으로 고트왕국이 형성되어 있다. 그리고 지도의 붉은 광점은 딘 일행을 표시하고 있다.

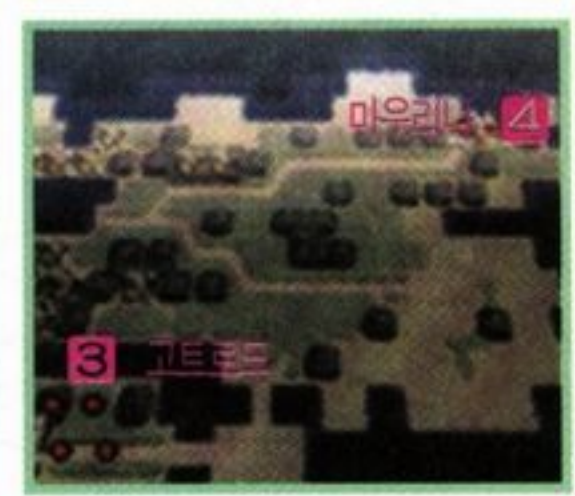
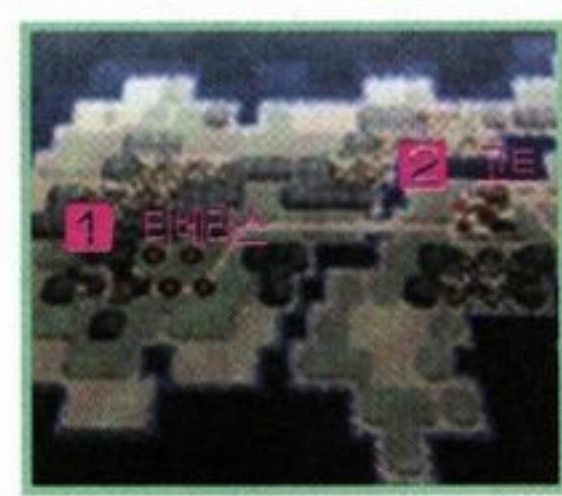
배를 타고 루크레난으로 가자!!

중부지역

티베리스로

마우리나로

서방지역

동방지역

새로운 전설을 향해서 츠바사가 달려온다!!

캡틴 츠바사 V

— 패자의 칭호 컨비오네 —

슈퍼컴보이						
현지 발매일	94/12/9	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	테크모	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	9,980엔	기타		게임 난이도	A B C Ⓓ E F

월드컵 우승이라는 끝없는 꿈을 향해 달려나가는 츠바사와 전일본 멤버들. 지금 또다시 그라운드가 달아오르고 있다!!

손쉬운 플레이를 추구하는 다양한 시스템

버튼 1개로 조작하는 액티브 플레이

작전 화면의 옵션에서 선택할 수 있다

지금까지는 커멘드를 입력할 때에 윈도우를 열었지만 이번에는 버튼하나로 행동을 결정할 수 있는 액티브 플레이 방식을 도입하였다.

액티브 오펜스

5가지의 행동중에 1개를 선택한다. 작전에 맞추어서 선택하면 좋다

액티브 오펜스는 5종류의 행동중에 1개를 선택하여 Y버튼 하나로 행동하는 것을 말한다. 디펜스할때는 Y버튼 하나로 슬라이딩 태클도 할 수 있다.

스토리는 2개의 시나리오로 구성되어 있다!

메인 시나리오는 츠바사가 주인공!

그러나 팀웍이 잘 맞지않고…

츠바사의 새로운 격전지는 이탈리아의 세리에A

메인 시나리오는 게임의 주인공인 츠바사의 이야기가 중심이 되어있다. 츠바사들이 노리는 최종 목표는 월드컵에서의 우승. 그 정상의 고지까지에는 몇차례의 격렬한 사투가 그들을 기다리고 있다.

츠바사는 세리아A에서 우승할 수 있을 것인가?

서브 시나리오로 에피소드를 보자!

메인 시나리오와는 반대로 캐릭터 한사람 한사람에게 초점을 맞춘 서브 시나리오. 이 서브 시나리오 모드에서는 츠바사의 라이벌이 되는 각 캐릭터들의 스토리도 등장한다.

휴가, 와카시마즈의 장

휴가와 와카시마즈는 이탈리아의 세리아A 팀인 「유벤투스」에 입소하여 테크닉을 익히고 있었다. 그러나 최초의 시합에 휴가는 벤치에 앉아있지도 못하였다. 왜일까…

두사람은 유명팀인 유벤트스에서 훈련하게 되지만…

그러나 최초의 시합은 와카시마즈만 있었다

피엘, 미사키의 장

피엘과 미사키는 프랑스 축구리그에서 서로 라이벌이 되어 있었다. 지금 우승을 눈

우승을 노리는 두사람. 승리의 여신은 어느쪽에 미소지을 것인가?

미사키와 피엘. 두라이벌들의 뜨거운 싸움이 시작됐다!

앞에 둔 두사람의 시합이 시작되는 것이다!

코즈믹 환타지4

~은하소년전설~

-격투편- 빛의 우주 속으로…

PC엔진	현지 발매일	94/11/25	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	일본 텔리네트	용량	CD	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,980엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

드디어 격투편의 등장이다!

인기 RPG시리즈인 「코즈믹 환타지」 제1부 완결편의 후반인 '격투편'이 드디어 모습을 드러냈다. 전작과 같은 전투 시스템을 채용하고 있지만 일부 시스템은 재구성하여 전략적 요소가 강한 긴박감 넘치는 전투를 즐길 수 있게 되었다. 자신만의 최강 전략을 만들 수만 있다면 적에게 반격찬스를 주지 않고 데미지없이 이길 수도 있다.

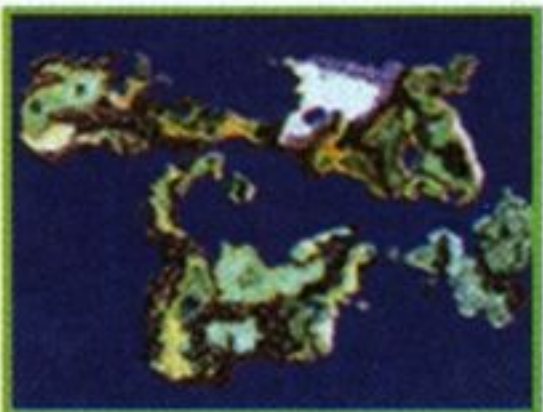
이번에도 게임의 서두는 어드벤처로 구성되어 있다

~ 스토리 ~

반의 소꿉친구인 라라. 이번에는 등장할 것인가?

이야기의 중심이되는 마도사 가람. 반의 숙적이다

코즈믹 헌터인 반과 리므가 리틀폭스호를 타고 순찰 중에 구조요청 신호가 들어온다. 반과 리므는 전투 함정에게 추격당하고 있던 민간선을 구조하자 곧 코크피트 내부의 이데아에서 마도사 가람과 함께 싸웠던 '아니'의 모습을 발견한다.

아니에게 사정을 물어본 반은 자신의 고향인 혹성 이데아에 새로운 위기가 닥쳐왔음을 알게 되고 리틀폭스호의 친구들과 함께 이데아로 향하게 된다.

혹성 이데아

이번의 무대는 반의 고향인 혹성 이데아. 그리운 캐릭터들도 등장한다

이번편에서는 반 일행이 대활약한다!

코즈믹 헌터 리틀폭스팀

이야기의 중심이 되는 것은 코즈믹 헌터인 리틀폭스팀. 반과 림도 꽤 성숙한 모습을 보이고 있다(라고는 하지만 그래도 아직은 젊은 두사람). 그리운 이데아의 친구들도 등장하기 때문에 팬들에게는 다시없는 기대작인 것이다!

반

와일드한 분위기가 더욱 짙어진 반. 보는 바와 같이 열혈소년이다

리므

이 팀의 리더. 누구에게도 지지 않으려 하는 고집센 소녀

아니

22년전 반과 함께 숙적 가람과 싸웠던 마법사

픽크

우주상인 냥의 아들 픽크. 메카닉에 관해서는 가히 천재적이다

이데아를 노리는 우주해적

갓슈

과거 반의 숙적이었던 가람과 같은 가면을 쓰고있는 비밀의 소년

지르벨

목적을 위해서라면 수단을 가리지 않는 냉혹한 우주여해적

신작라인

SFC 볼텍스

＊팩인비디오/슈팅/9,800엔/12월 9일

「스타폭스」로 유명한 슈퍼 FX칩을 탑재한 폴리곤 게임. 플레이어는 로보트형과 항공기형 등 4종류로 언제든지 변신할 수 있고, 사용할 수 있는 무기장비와 내구성이 각각 달라 상황에 따라 선택하여 사용할 수 있다. 각 스테이지에 있는 보스 캐릭터를 쓰러뜨려 빼앗긴 'A코어'를 탈환해 오는 것이 최종목표이다.

SFC 고지라 -괴수대결전-

＊동보/액션/9,980엔/12월 9일

특수촬영이 돋보이는 영화「고지라」에 등장했던 괴수들로 싸움을 펼치는 격투 액션 게임. 기본적으로는 몇년전에 발매된 PC엔진용과 같지만 모슬라, 비올라티 등의 괴수들이 새로이 등장한다. 커멘드 입력 방식으로 격투를 전개하며 괴수들 특유의 공격 액션이 흥미롭다.

SFC 라이온 킹

＊월트 디즈니/액션/9,980엔/12월 9일

「미녀와 야수」, 「알라딘」 등에 이은 디즈니의 애니메이션 영화 게임. 주인공인 라이온 심바가 정글의 왕이 되기까지의 모험을 그린 횡스크롤 게임이다. 스테이지는 보너스 스테이지를 포함해 모두 10 스테이지. 디즈니 특유의 아름다움과 조작감각은 변함없이 맛볼 수 있다.

SFC NBA 라이브 '95

＊슈퍼컴보이/일렉트로닉 아츠/스포츠/9,800엔/12월 19일

NBA 농구의 최신작. 27개의 소속팀, 올스타, 자신이 좋아하는 선수를 선택하여 팀을 구성하는 커스텀 등으로 게임을 플레이한다. 물론 팀과 선수의 데이터는 최신판이다. 이동 스피드, 시합의 템포 등이 훨씬 부드럽게 처리되어 겨울철 실내 스포츠의 꽃인 농구의 재미를 느낄 수 있다.

SFC 라이즈 오브 로보트

＊T&E소프트/액션/10,900엔/12월 22일

슈퍼컴보이의 상식을 뛰어넘는 화려한 그래픽으로 표현된 액션 게임. 등장하는 캐릭터는 미래의 과학기술을 결집한 슈퍼 로보트들로 몸 그 자체를 변형시킬 수 있는 등 지금까지 캐릭터들에서는 찾아볼 수 없는 참신한 개성을 지니고 있다. 필살기도 플레이어의 마음을 만족시켜 준다.

SFC 미키의 동경 디즈니랜드 대모험

＊토미/액션/9,800엔/12월 26일

세계적으로 사랑받고 있는 미키마우스가 동경 디즈니랜드를 무대로 대모험을 펼친다. 물풍선과 가스풍선의 2종류의 풍선을 잘 사용하여 디즈니랜드안에 퍼져 있는 친구들을 발견해야 한다. 귀여운 미키마우스의 매력이 넘치는 게임이다.

SFC 듀얼오브 Ⅱ

＊아이맥스/롤플레잉/10,800엔/12월 29일

3개의 마법석과 고대문명이 남긴 '과학'이라는 이름의 신비한 마법의 수수께끼를 둘러싸고 아레사와 라그나스 두명의 소년이 게임을 전개해 나가는 롤플레잉 게임. 아름다운 배틀신, 무기 자체의 스킬 업 시스템 등 새로운 요소들이 가득하다. 수수께끼가 또다른 수수께끼를 부르는 RPG이다.

PC엔진 봄버맨 패닉 봄버

＊허드슨 소프트/퍼즐/6,800엔/12월 22일

화면위에서 떨어지는 5색의 봄버맨을 조작하여 같은 색을 3개 이상 세우면 상대에게 '고게봄'을 보내는 방식의 퍼즐 게임. 봄버맨을 늘어뜨리는 방법과 아이템, 폭탄이 승리의 비결이다. 대전 외에도 스토리 모드, 화끈하게 즐길 수 있는 '도크로 모드'가 있다.

라스트바이블 III

*슈퍼 컴보이/롤플레잉/24M/95년3월예정/10,800엔

야심 넘치는 시스템과 독특한 세계관

에너지 광물 라비스… 5개의 폴리스(도시국가)가, 이 광물을 서로 빼앗으려, 30년간이나 전쟁을 계속한다. 2개의 폴리스가 멸망하고, 많은 사람들과 마수의 생명이 전쟁터에서 죽어갔다. 그렇지만 이 비극적인 전쟁은 영구기관의 발명에 의해 그 종말을 맞게 된다…

그 후로 15년, 태양에 가장 가까운 토지 '라가'에서 이야기는 시작된다. GB에서 폭넓은 인기를 얻어, 지금은 아트라스의 또 하나의 얼굴이라고 할 수 있을 정도로 정착된 롤플레잉 게임 「라스트 바이블」이 이번에는 SFC의 표현력을 얻어 더욱 개성적인 시스템과 이미지성 강한 스토리로 선보인다.

주인공

초능력을 지닌 탐구심 강한 소년

라가에 사는 하늘의 민족인 12세의 소년.

우수한 가이아의 힘을 가진 주인공

모쵸와

프리즘을 사용하는 소녀

최대 5인까지 동료로 만들어 모험할 수 있다.

라이트 크루세이더

*수퍼알라딘보이/액션/16M/발매일 미정/가격 미정

쿼터뷰 액션 게임의 역사가 바뀐다

트랩

주인공을 날려버리는 불을 뿜는 장소도 있다

배틀

고블린들과의 대전. 점프, 검술, 8방향 이동을 구사하여 싸운다

쇼핑

무기 상점에서 물품을 조달하는 주인공

대화

숙박소에서 대화를 나눠 정보를 얻는다

처음 이 게임을 보면 「스토리 오브 도어」나 「랜드 스토커」와 같은 액션 RPG라는 인상을 받지만, 이 게임은 액션부분의 비중을 높여 액션성과 퍼즐의 요소를 더하여 독특한 개성을 살렸다. 주인공은 검과 마법을 사용해 적 캐릭터를 무찌르고 트랩을 빠져나와 진행해 간다. 지금까지 '트레저'가 쌓아온 노하우를 모두 응용한 이 게임은 특히 그래픽과 사운드가 이것이 '과연 수퍼 알라딘보이에서 실현할 수 있을까' 하는 의문이 생길 정도로 뛰어나다. 또한 쿼터뷰 방식을 채용하여 입체감을 실현하였고 마법은 '하늘', '불', '땅', '물'을 합체시켜 사용한다.

마치 3D 공간과도 같은 입체감과 폴리곤 처리, 다관절 캐릭터 등을 실현하였다

마신전생 2

슈퍼컴보이	현 지 발매일	95/2/예정	장르	시뮬 롤플레잉	화면외국어 수 준	일 본 어 중
	제작사	아트라스	용량	24M	대 상 연 령	중고생 이 상
	현 지 발매가	11,800엔	기타		게 임 난이도	A B © D E F

전작 발매일로부터 일년이 지나 대폭적인 파워 업 되어 나타난 「마신전생2」는 인류와 악마와의 전쟁이다. 1995년 겨울 동경에선 과연 무슨 일이 벌어질 것인가?

전작에서 새롭게 변한 전투맵 화면. 화면 모두 새롭게 묘사되어 있다

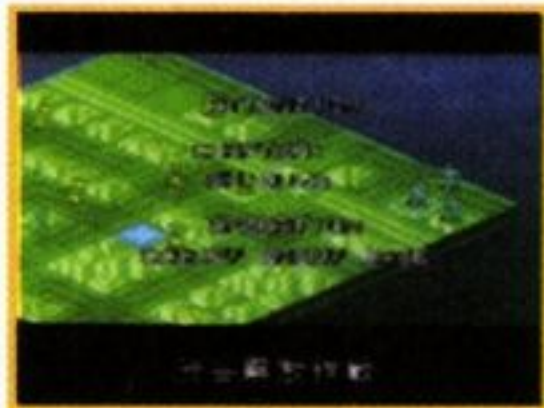
악마 그래픽은 전작 스타일이 아니라고 할 수 있다

「마신전생」 시리즈의 발단

1995년 동경의 겨울. 주인공인 나오키는 나가노에 살며 과학자 부모를 둔 23살의 청년. 부모가 언제나 바빴기 때문에 별로 대화의 시간 없는 그는 언제나 컴퓨터에 몰두해 있다.

그러던 어느날 연구소에 폭발사고가 일어나고 그것을 기다렸다는 듯이 하늘에 거대한 악마들이 출현하고 이윽고 동경은 악마군단에 제압당하고 마는데…

일년 후 악마와 대항하기 위해 나오키는 군대에 입대하고 이야기는 시작된다.

스토리, 시스템 모두 단계적으로 파워 업된 「마신전생」 제 2탄은 기대해도 실망이 없을 듯하다.

화면의 분위기는 완전히 변해서 독자적인 세계관을 표현하고 있다

새로운 시스템 체크

체크 1 캐릭터

여기선 시작부터 중요 인물이 주인공 나오키 이외에 '카오루'와 '토모하루' 두 명이나 더 있고 또한 히로인역의 캐릭터도 신경을 쓴 것같다.

주인공인 나오키. 양친의 사고사의 진상을 알기 위해 여행을 떠난다

체크 2 맵의 변경점

이동 맵은 그대로. 맵 상에는 아이템 상점 등이 있는 듯하다

시스템은 같지만 표시방법이 크게 변경되었다. 이동맵은 컴팩트하게 통합되고 전투맵도 쿼터뷰 형식으로 된데다가 독자적으로 이미지가 보다 디지탈한 느낌을 준다.

전투 맵은 쿼터뷰로, 보드 게임과 같은 느낌이 꽤 좋은데…

체크 3 전투 시스템

보다 즐기기 쉽게!!

전투 애니매이션을 OFF할 수 있고 전투 고속화는 물론 애니매이션도 전작보다 꽤 향상되었다.

전투전에 아군의 배치 순서를 선택하도록 되어 보다 전략성이 높아졌다

체크 4 리믹스 스테이션

전작과 분위기를 바꿔 악마합체뿐 아니라 합체 결과 표시화면에 한자를 사용하거나 합체 후 악마의 레벨을 표시, 동료가 될 수 있도록 악마의 최대 레벨 표시 등 도처에 개선된 점이 보인다

이것이 숙소의 주인 후라이디

체크 5 악마에 대해

이것은 스테이터스 화면. 그래픽도 틀리다

체크 6 아이템 증가

아이템에 대해서 설명을 볼 수 있는 등 친절기능이 구비되어 있다

제4차 슈퍼로보트대전

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/예정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	반프레스토	용량	24M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	12,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

처음 발표이후 줄곧 주목을 받았던 「제4차 슈퍼로보트대전」의 신정보와 화면 사진을 입수, 지난달에 이어 계속해서 정보를 공개한다. 새로운 요소를 가미한 스테이터스와 그래픽 등 상세한 수치수정과 파이로트 특성, 공격의 종류 등 다양하게 변경된 「제4차 수퍼로보트대전」. 제3차 와 비교해 보면 어디가 다른지 쉽게 알 수 있다.

새로 등장한 두 캐릭터

초수기신 '당크가'

4개의 괴수가 합체변형하는 거대 로보트.

잉글화이터, 빅모스, 랜드라이거, 랜드크가의 4개가 변형합체하면 굉장히 강력한 유니트가 된다.

투장 '다이모스'

트라이저라고 하는 트레일러로 변형하는 슈퍼로보트. 보기 드물게 공수를 사용하는 로보트로 트레일러로 변형하며 필살열풍으로 적을 쓰러트린다. 공수기법이 특징.

스테이터스의 변화점

「제4차」에서는 스테이터스도 파워 업했다. 기본적인 설정에 큰 차이점은 없지만 세세하게 따지고 들면 크게 틀리다.

새로운 데이터의 설정이 승부의 행방을 결정한다고 해도 과언은 아니다.

살아남기 위해 가장 중요한 포인트는 대체 무엇일까?

유니크 능력

익숙한 유니트 화면. 운동성이라고 하는 능력과 강화 파트라고 하는 항목이 늘어났다.

「EX」에서 대폭적으로 큰 차이는 보이지 않는다

운동성은 파이로트의 회피, 도중에 가산된 수치로 이 수치가 높으면 당연 적의 공격을 피하기 쉽게 된다. 모빌슈츠, 오라배트라는 높아지는 듯하다. 강화 파트는 최고 2개까지 유니트에 장치할 수가 있는 아이템. 이동력과 방어력 업 등의 효과를 가지고 있다.

파이로트 능력

특수 기능은 뉴 타입, 성전사 등 파이로트의 개별적인 능력이다. 유니트 타입이라면 판넬이 사용된다고 하는 정도이다. 거꾸로 말하면 이번 뉴 타입이 아니면 판넬장비가 사용 불가능 하게 되는 것이다. 사진의 "저력"은 HP가 1/8일 때에 크리틱컬의 확률이 올라가는 능력을 나타냈다. 근, 원공격치는 사용무기의 타입에 의해서 수치가 변하고 회피, 명령의 +수치는 유니트의 운동성에 의한 수정치. 유니트 능력의 데이터 화면을 보자.

화려한 그래픽!

전투신의 아름다움은 이 시리즈의 단골이 아닌가 생각된다. 특히 이번작은 너무 스타일이 좋다. 특히 액션성이 가미된 기존의 틀을 유지하면서 투명해 보이는 효과까지 어팩트의 수는 다양하다.

집속 미사일

섬세한 움직임까지 표현된다

무기 능력

무기로 설정되어 있는 필요기능은 뉴 타입 등의 파이로트 특수기능이 들어 있다.

크리티컬 율의 수정치. 무기에 의해서는 매회 크리티컬 세트!

특수기능 덕택으로 개성이 확실해진다

아름다운 불새!

신작라인

루크의 라이트세이버가 힘차게 빛난다

루크뿐만 아니라 한 소로와 레이아 등으로도 진행할 수 있다

SFC 라이트 환타지 2

95년 3월예정 / 통킨하우스 / 9,900엔 / 롤플레잉

마음에 드는 캐릭터를 데리고 모험을 떠난다

보기에도 귀엽지만 캐릭터가 말하는 대사도 귀엽다

이전에 등장한 화이널환타지풍의 게임이 계속해서 등장한다. 주인공은 전작 「라이트환타지」의 자손으로, 약해 보이는 부분이 꼭 닮았다. 전작과 마찬가지로 또 머뭇머뭇 거리면서 모험에 휘말려 나간다.

정령들이 살고 있는 마을로 왔다

「프리파티제」도 건재하고 마을에 살고 있는 사람들과 전투중에 만나는 적 등, 자유롭게 파티에 참가할 수 있다. 전투는 일정의 필드내에서 이동, 공격을 하는 택티컬 배틀이다. 한사람 한사람에게 명령하는 것 외에 자동으로 싸우게 할 수도 있다.

공격과 방어외에 〔유혹하다〕의 커멘드로 적을 동료로 참가시킬 수도…

SFC 슈퍼 에어다이버2

발매일 미정 / 아스믹 / 가격미정 / 슈팅

눈앞에 적이 지나친다

1기로는 위험하다. 아군기를 데리고 오자

하늘의 세계를 제압하라

초음속으로 펼쳐지는 3D 도그화이터 제 2탄. F-15 스트라이크 이글과 미라쥬 2000의 전투기를 조작하여 난무하는 적기를 격투하는 것이 임무이다. 또 지상의 기지를 파멸시키는 작전도 준비되어 있다. 이번 작은 대전 모드가 추가되어 친구들과의 전투도 즐길 수 있게 되었다.

레이더로 감지한 적기는 놓치지 말자

SFC 슈퍼스타워즈

발매일 미정 / 빅터 엔터테인먼트 / 가격미정 / 액션

암흑에 싸인 우주를 구출하라

영화에서 대히트를 친 「제다이의 복수」가 액션 게임이 되어 등장한다. 영화에 포인트를 맞춘 스토리를 체험하면서 루크와 한 소로를 조작하여 우주에 만연된 악을 무찌른다.

다스베이더. 그와의 전투는 역시 피할 수 없는 것일까?

SFC 에스트 폴리스 전기2

95년 2월 예정 / 타이토 / 9,980엔 / 롤플레잉

「에스트 폴리스 전기2」는 전작에서 약 100년전 세계가 무대로 되어 있다. '허공도전역'이라 불리는 미친 신들과 인간과의 싸움을 그린 이야기가 펼쳐지는 것이다. 시스템면에서는 전투 신과 던전내에서의 행동에 신 시스템이 채용되어 있는 등 모험을 보다 즐기고 또한 깊이를 더 해주는 것들로 가득 차 있다.

던전내에서는 적의 모습이 보인다

장대한 이야기 속에도 웃음도 있고, 눈물도 있고 그리고 로맨스도 있다. 그런 「에스트폴리스」만의 세계를 꼭 맛보았으면 한다.

X-맨

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/1/3	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	캡콤	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,900엔	기타		게임 난이도	A B C Ⓓ E F

미국과 일본에서 TV애니메이션으로 방영해 폭발적인 인기를 모은 「X-맨」. 드디어 SFC용으로 그 발매일과 용량이 확정되어 등장했다! 뛰어난 캐릭터성과 탁월한 사운드, 그리고 화려한 그래픽은 액션 게임에서는 느껴보지 못했던 감동을 느끼게 해줄 것이다.

5인의 「X-맨」이 악에 대항한다!

인기의 5인. 누구와 싸울 것인가 작전을 세우는 것도 재미있다!

「X-맨」은 보통의 액션 게임과는 조금 다른 면이 있다. 등장하는 5인은 각기 색다른 능력을 갖고 있으며, 처음에 아무나 한명을 골라 플레이하는 것이 아니라, 미션마다 사용 캐릭터를 선택할 수 있기 때문에 특징있는 액션을 즐길 수 있다. 전투신은 화려한 필살기와 연속기로 애니메이션이 무색해질 정도로 박진감 넘친다.

비스트(BEAST)

과학자의 두뇌와 강한 육체를 가진 파란 야수!

겉모습은 파란 털로 뒤덮혀 있는 야수의 모습이며 이름 대로 야수같은 힘을 갖고 있다. 그러나 동시에 그는 유전학, 생물학의 천재 과학자이기도 하고, 평범한 인간이 되고 싶어한다. 가장 큰 특징은 천정에서도 지면에서 처럼 이동할 수 있다는 것이다.

천정에 달라 붙은 비스트. 물론 이 자세로도 공격이 가능하다!

사이크롭스(CYCROPS)

냉정침착한 리더, 파괴광선으로 악을 물리친다!

팀의 리더이며 정의감이 강한 남자. 그의 특수 능력은 양눈에서 발사되는 파괴광선 「옵틱브레스트」이며 광선은 발사까지의 시간이 조금 걸리지만 일단 발사되면 그 위력은 대단히 강하다.

「옵틱브래스트」의 파괴력은 절대적이다!

감비트(GAMBIT)

파괴 에너지를 조종하는 카드 사용!

도적의 일가에서 자라나, 멤버 중에서도 특이한 분위기를 갖고 있다. 늘 어딘가에 악의 그림자를 드리우고 있다. 그의 능력은 물체에 파괴 에너지를 담아 발사하는 것이고, 필살기는 폭발하는 카드 던지기이다.

비스트와 마찬가지, 갈 수 있는 장소가 많은 것이 그의 장점이다!

울버린(WOLVERINE)

지상 최대로 강한 손톱을 가진 불사신의 격투가!

원래 캐나다 정부의 스파이. 전세계의 격투기와 무기에 정통하고 놀랄 만한 회복력을 가진 불사신의 전사이다. 지상에서 가장 강한 금속성 손톱을 갖고 있어 그것을 사용해 벽을 오를 수도 있다.

모든 하위 몬스테에 유효한 캐릭터. 물론 보스가 와도 문제없다

사이록(PSYLOCKE)

격투기로 단련된 베일의 미녀!

사이록은 텔레파시 능력을 갖고 있으며 사이킥 나이프라는 정신 에너지를 담은 검으로 적을 공격한다. 점프 등의 몸놀림은 5인 중에 1,2위를 다툴 정도다.

굉장히 가벼운 몸놀림인 사이록. 자코에게 오버해드킥을 결정하자!

울버린

수퍼 알라딘보이	현지 발매일	95/1/27	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	어클레임 저팬	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타		게임 난이도	A B C Ⓓ E F

미국 애니메이션의 영웅, 「울버린」이 드디어 수퍼 알라딘보이로 등장한다. 슈퍼컴보이용으로도 같은 애니메이션 「X-맨」이 등장하여 올 겨울은 X-맨 캐릭터의 대반란이 일어날 듯.

울버린은 과연 누구인가

이 게임의 주인공인 '울버린'은 미국 인기 애니메이션 「X-맨」에 등장하는 캐릭터중의 한사람이다. X-맨은 각각의 특징적인 특수 능력을 지닌 뮤턴트로 조직된 팀으로 인류와의 공존을 인정하지 않는 또다른 뮤턴트들로 부터 인류를 보호하기 위해 활약한다.

애니메이션에 표현되어 있는 것은 단순한 권선징악만은 아니다. 보통 사람들과는 다른 특수한 능력과 사랑에 고뇌하는 평범한 사람의 모습과 '정의'를 위해 싸우는 영웅의 진정한 모습이 그려져 있다.

울버린은 X-맨의 주요 등장인물로 본명은 '로건(풀네임은 모름)'. 그의 엑스트라 파워는 야수와도 같은 뛰어난 감각과 경이적인 육체 치유 능력을 지니고 있다. 과거 정부의 정보관계쪽의 일을 했기 때문에 모든 격투기를 완벽하게 구사할 수 있으며 전사로서의 능력은 가장 뛰어나다고 할 수 있다.

울버린은 캐나다 정부가 추진중이던 초인병사 제조 프로젝트인 '웨폰X-계획'에 참가하여 세계에서 가장 강한 금속인 '아더맨티움'을 전신 골격에 융합하여 양손에 자유자재로 수축가능한 손톱을 지니게 되었다.

그 이후 캐나다 정부가 조직한 초인팀 '알파 프라이트'의 일원이 되었지만, X-맨의 통솔자인 프로페서 X와 만난 후 X-맨의 일원으로서 스카우트된다. 거칠고 충동적으로 행동하기도 하지만 동료를 위하는 의리파이다. 정보원으로서의 과거, 웨폰X계획에 의해 발생한 기억장애, 그리고 X-맨의 멤버로서의 비애 등 항상 고독과 싸워야 하는 숙명을 지닌 울버린. 바로 이런 울버린의 성격이 많은 인기를 모으고 있는 중요한 이유라 할 수 있다.

다채로운 공격 액션이 펼쳐진다

각 스테이지에는 중간 보스와 최종 보스가 있다. 이동, 공격 패턴, 데미지를 입히기 쉬운 약점을 찾는 것이 바로 보스 공략법

「울버린」은 사이드뷰 화면의 상하좌우 4방향 스크롤로 전개되며 방향키, 펀치버튼, 킥버튼, 점프버튼의 조작으로 실로 다채로운 액션을 펼친다. 날으는 점프의 거리, 대공 시간을 높여 주는 회전어택과 아더맨티움제의 손톱을 이용한 벽오르기 등 지형면에서의 공격도 풍부하다. 기술의 구사방법, 조작감각, 적 캐릭터의 행동패턴을 익히기 위해서는 어느 정도의 시간이 걸리지만 일단 익히고 나면 거침없이 구사할 수 있게 된다. 각 스테이지에는 철저한 제한시간이 설정되어 있어 효과를 고려한 전투법과 정확한 콘트롤 기술이 요구된다.

적과 적절한 거리를 두고 공격하는 것이 전투의 기본이지만 거리 등을 전혀 무시하는 것이 최선일 경우도 있다

아이템은 체력회복과 1UP의 2종류

울버린은 적에게 공격받거나 장애물에 접촉하면 체력이 낮아지고 0이 되면 패배하게 된다. 체력은 아이템으로도 회복되지만 애니메이션에서의 설정과 같이 항상 자연치유효과가 작용하고 있어 휴식을 취하면 어느 정도 회복된다.

스테이지 구성도 연구소 탈출에서 시작되고 눈속에서의 결전, 다른 차원 공간에서의 결투 등 실로 다양한 무대가 설정되어있다.

신작라인

SFC 기동무투전 G건담

반다이/액션/9,800엔/95년1월 예정

「기동무투전 G건담」에 등장하는 것은 전세계에서 모인 여러 타입의 건담들이다. 건담들은 미국을 대표한다면 복싱으로 싸우게 되는 등, 각각의 나라를 대표하는 무술을 사용하여 싸우게 된다. 비행사를 교대시킬 수 있는 등, 모빌화이터 배틀이라는 면에서도 주목할 만하다.

건담 애니메이션 최신작 「기동무투전 G건담」이 게임화되었다. 화려한 필살기를 구사하여 건담화이터의 왕좌를 노리자.

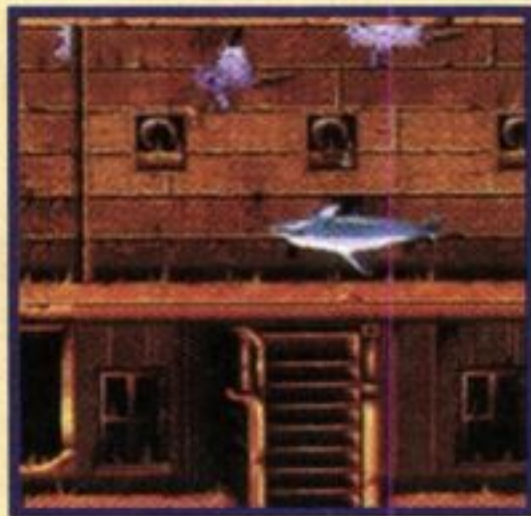
SFC 더 그레이트 배틀 Ⅳ

반프레스토/액션/9,800엔/미정

'뉴컴패티네이션'이라는 이름의 별을 다음의 목표로 하여 온 것은, 황제 오버로드가 이끄는 발리언트 제국이다. 또 다시 주인공들의 활약이 시작되는 것이다.

이번 작의 배틀은 횡스크롤 액션으로 V2건담, 울트라맨 파워드, 가면 라이더-ZO, 화이터 로아라는 개성 풍부한 4인의 영웅들을 각기 장소에 맞게 구분하여 사용하여 차례로 미션을 클리어해 가는 것이다.

MD 에코 더 돌핀

세가/액션/4,980엔/95년2월24일

돌고래를 조작한다는 참신한 아이디어와, 실제와 같은 분위기가 화제를 불러일으킨 액션게임 「에코 더 돌핀」. 그 주인공 에코가 돌아왔다!!

이 게임은 완전한 신작이 아니다. 사실은 이미 발표되어 있는 「1」과 「2」를 각각, 한장씩 CD ROM으로 수록하여 2장을 저가격에 발표한다.

그러나 음성이 Q사운드여서 현장감을 한층 업시켰고 실제 사진과 CG의 데모신이 추가되었다. 스테이지 수가 늘어나는 등 메가 CD용만의 즐거움을 느낄 수 있다.

SFC 파랜드 스토리

반프레스토/시뮬레이션/10,800엔/95년 2월 예정

PC 9801용의 인기 시나리오를 토대로 한 시뮬레이션 게임이다. 이식은 개발당시의 TGL팀이 담당하고 있다. 기본적인 조작방법은 PC 9801용과 같고 턴할 때마다 캐릭터를 움직여서, 특정의 적이나 보스를 쓰러뜨리면 다음의 맵으로 진행할 수 있다.

등장 캐릭터는 처음부터 어떤 무기를 장비해 두고 전투시에는 캐릭터뿐만 아니라 무기의 공격력도 중요하게 된다. 무기는 마을에서 살 수가 있고 그 밖에 맵에서의 보물상자로부터 입수하거나 전투 후에 습득할 수도 있다.

사이버모프

재규어 / 발매중 / 슈팅 게임

DESIGNED BY ATD

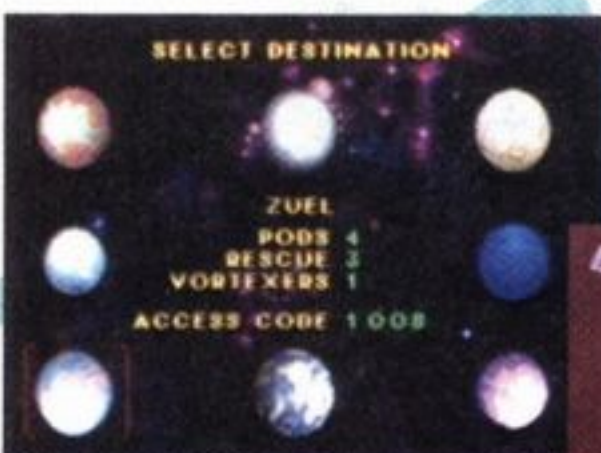
CYBERMORPH

(C) 1993 ATARI CORPORATION

본격 폴리곤 슈팅 게임!!!

이 게임은 과거 IBM PC용으로 나왔던 「스텔라7」을 연상시키는 3D폴리곤 슈팅이다.

할듯...

기존에 나왔던 3D슈팅들과는 달리 스테이지를 선택할 수 있다. 스테이지마다 각각

스테이지를 고르자

계곡 사이를 누비는 사이버모프

게임의 진행은 8개의 행성을 클리어하는 방식인데 난이도가 상당하므로 숙련되기까지는 상당한 시간을 필요로 의 특성이 있고 출현하는 적들이 다르므로 그 스테이지만의 독특한 재미를 느낄 수 있을 것이다.

여러가지 연출들!!!

「사이버모프」는 재규어의 64비트머신을 사용한 만큼 여러가지 독특한 연출을 자랑한다.

타격을 받을 때 계기판의 변화나 자유자재로 변하는 시점, 그리고 다채로운 적캐릭터의 등장 등 게임도 게임이지만, 다채로운 연출을 중시하는 유저들도 만족할 수 있는 게임이 될 것같은...

충격받으면 조종석이...

시점 변화의 커멘드는 다음과 같다

조종석 : 2번 키

조종석에서 바깥을 보는 시점

오른쪽 : * 키

바깥에서 기체의 오른쪽을 바라보는 시점

왼쪽 : #번 키

기체는 인공지능!!!

과거 TV에 방영되었던 '전격Z작전'을 기억하는가?

거기에 나오는 '키트'라는 자동차를 누구나 한번 타보고 싶었을 것이다.

사이버모프에서는 그 꿈이 실현될 수 있다.

유저가 조종하는 기체는 인공지능인 것이다.

그것도 아픔까지 감지할 수 있는...

적과의 접전중에는 조언을 해준다

벼랑에 부딪히면 "I, M SEEK" 라고 말하기도...

앞에서 바라본 기체의 모습

브리핑을 할 때는 그 행성에 대한 설명과 클리어 포인트, 그리고 다수 출현하는적들까지 표시된다.

바깥에서 왼쪽을 보는 시점

전방 : 0번 키

브리핑 화면
지형을 고려한 플레이가 요구되는 게임이다. 각행성마다 독특한 지형을 연구하자

지상에 여러가지 구조물들이 보인다

전투를… 물의 행성에서 적들과 치열한

이렇게 평탄한 길만 있다면…

처음에는 캡슐에 싸인 채로 기체를 보급해준다. 그러면 캡슐이 꺼지며 기체가 모습을 드러낸다.

공격할 때도… 이렇게 많은 적들이 한번에

가자! 사이버모프

처음에 기체의 보급화면

이건 무슨 건물(?)일까?

역시 그래픽은… 좋다

챔프의 게임평가

재규어는 64비트머신이라고는 하지만 아직은 소프트에 있어서 많은 발전이 요구되는 기종이라고 할 수 있겠다.

역시 뛰어난 하드웨어에는 뛰어난 소프트웨어가 따라야 하는것!

언제쯤 64비트의 성능을 최대한 발휘한 게임이 나올수 있을까?

사뭇 기대되는 재규어의 미래…

챔프는 독자들과 함께 지켜볼 생각이다.

챔프 차세대 스페셜
-새턴편-

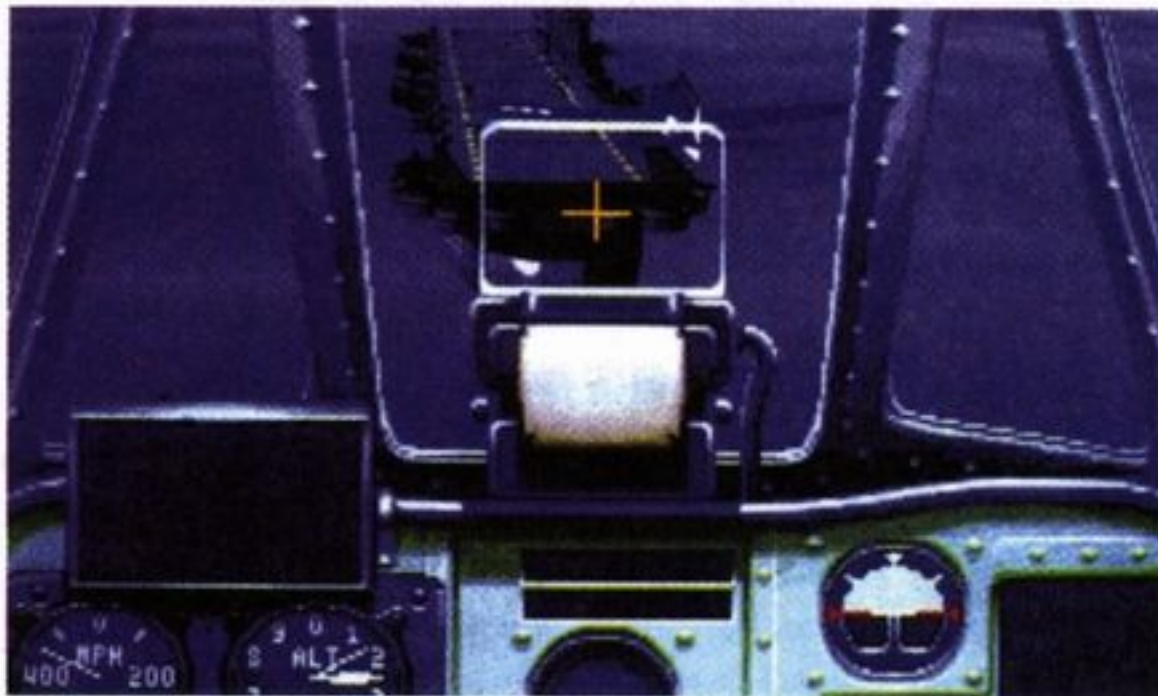
꿈꾸는 세가새턴! 게임계의 최고를

게임의 역사가 시작될때부터 게임계의 No. 1이 되기 위해 많은 시도와 노력을 기울여온 세가. 수많은 명작을 발표하면서도 혁명적인 시도로 놀라운 물건(?)을 창조해 낸 이 세가에서 내놓은 고기능 머신 〔새턴〕이 드디어 일본에서 11월 22일 발매되었다. 2개의 32비트 리스크형 CPU를 탑재, 7개의 프로세서(연사장치)로 64비트급의 처리능력을 지니고 있으며, 3D폴리곤·1670만색(풀컬러) 표현 가능, 음악CD와 같은 수준의 사운드를 들려주는 PCM32채널을 지닌 단순한 게임기기가 아닌 멀티미디어 세계를 실현한 꿈의 기기라 할 수 있다.

그러다면 과연 이 꿈의 기기가 어떤 소프트웨어들을 발표할 것인지, 우리나라에서는 언제 발매가 될 것인지, 발매된다면 어느 정도의 가격으로 출시될 것인지 챔프의 차세대 코너에서 분석해 보기로 하겠다.

세가 새턴 라인 업

윙 암 즈 폴리곤 처리가 돋보이는 비행 슈팅 게임

*새턴/슈팅/세가/발매일 미정/가격 미정

현재 개발중인 이미지 화면

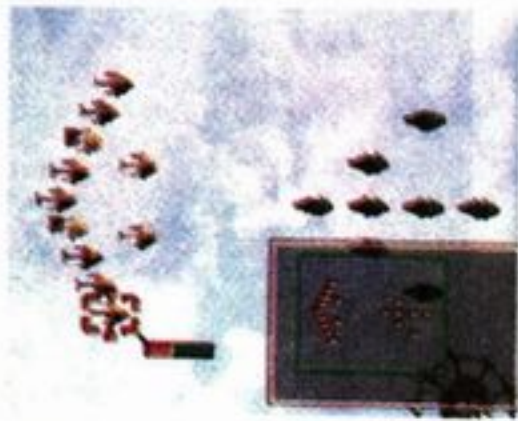
제 2차 세계 대전에서 실제로 활약, 개발된 전투기를 사용한 슈팅게임이다. 콕피트의 남은 메터의 계기류, 에어 브레이크, 슬로틀 등으로 기체의 스피드를 콘트롤하는 시뮬레이션의 요소가 강하다. 게임의 모드는 1인 플레이어가 대장이 되어 시나리오를 클리어하는 '미션모드'와 플레이어가 7종류의 전투기중 한대를 선택해서 적 전투기와 1대 1 공중전을 펼치는 'VS모드'가 있다. 미션모드의 시대설정은 제 2차 세계대전 직후. 「아바론」이라 불리우는 수수께끼의 집단이 연합군이 제국군으로 부터 몰수한 병기와 설계도를 빼앗아 세계를 지배하기 위해 공격을 개시한다. 연합군은 이를 막기 위해 항공모함인 엔터프라이즈호와 7인의 에이스 파일러트가 파견된다.

모함 엔터프라이즈호

다양한 전투기들

고타(GOTHA)(가칭) 세가 새턴을 대표하는 시뮬레이션 게임의 탄생예고!

* 세가/시뮬레이션/12월 9일/7,800엔

상황 화면이 보기 쉽게 되어 있다

폴리곤을 사용하여 전투신의 시점이 자유자재로 변할 수 있다

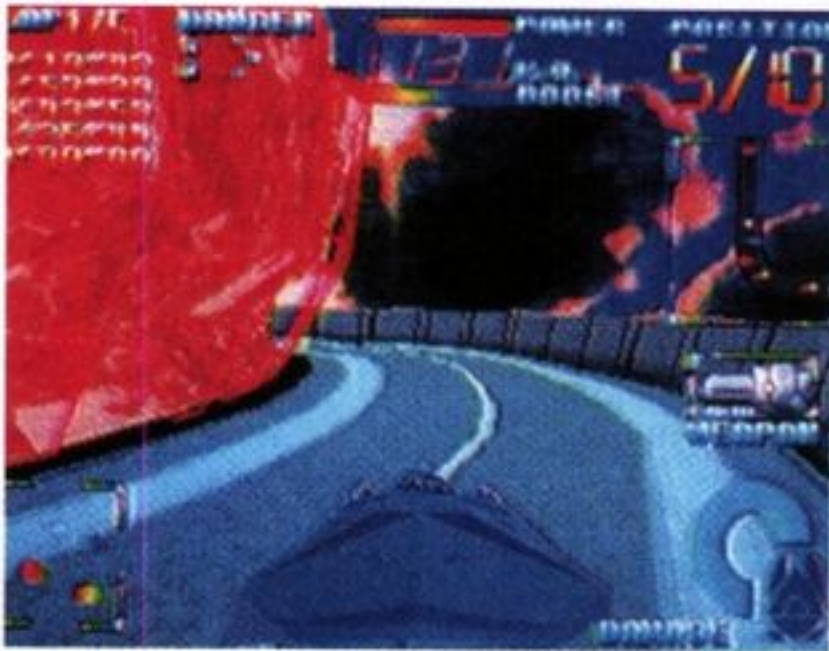
세가새턴의 대표적 시뮬레이션 게임의 탄생을 예고하는 폴리곤 그래픽의 〔고타〕가 우리곁에 왔다. 멀티 시나리오를 채용하여 다양한 즐거움을 맛볼 수 있고 전투신을 여러 각도에서 즐길 수 있는 전략성 시뮬레이션 게임이다. 새턴의 기능을 잘 이용하여 지형효과, 유니트의 특성, 전투 대형 등 전략 게임의 필수 요소들을 완벽하게 갖추고 있다. 또한 시나리오도 플레이어의 선택에 의해 스토리가 크게 변화하여 다채로운 엔딩을 볼 수 있도록 제작되었다.

입체감 넘치는 정상에서 본 화면

뒤에서도 앞에서도 어디서든지 OK!

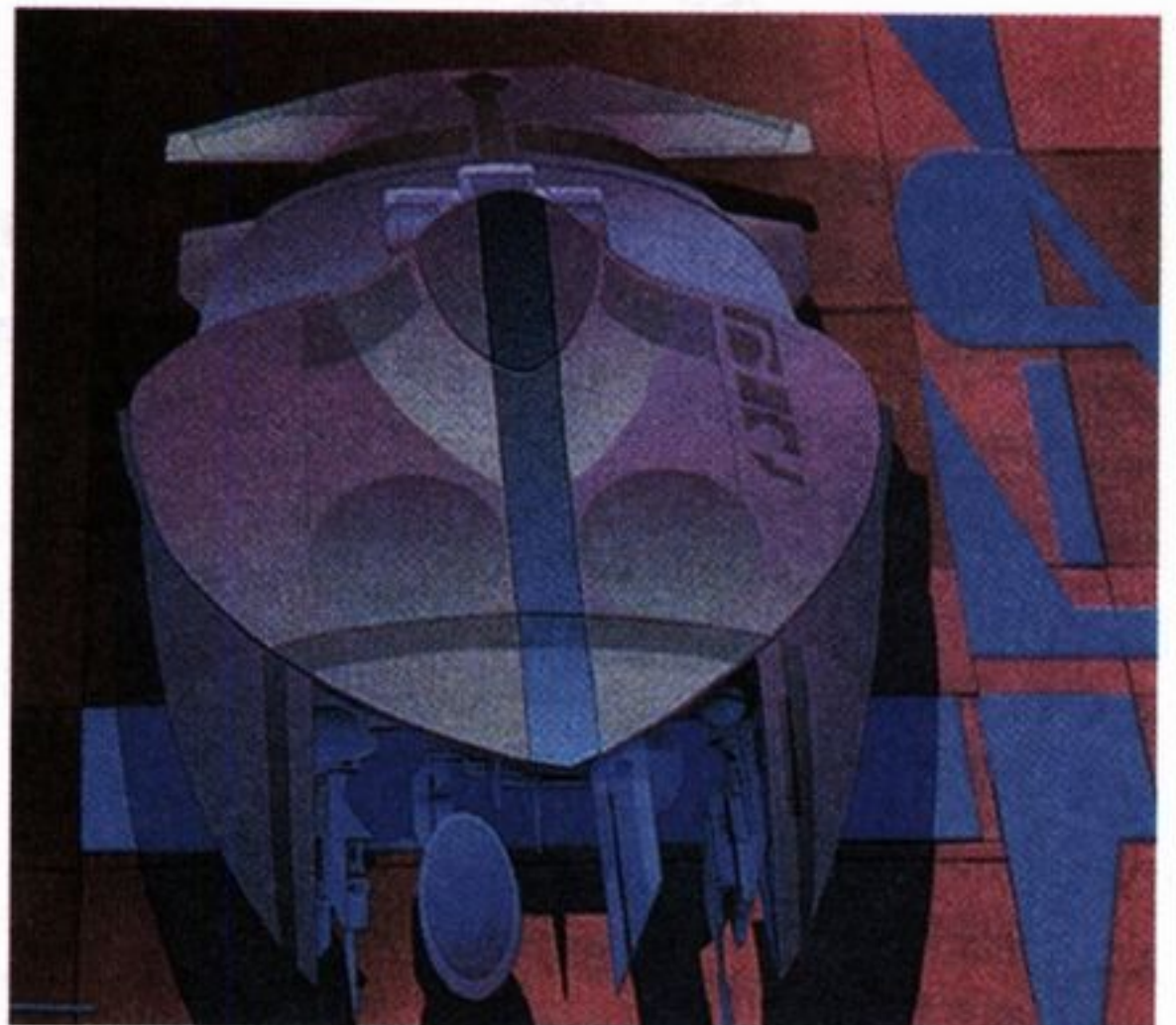
그랜 레이서 새턴의 오리지널 레이싱 게임 등장!

* 세가/레이싱/발매일 미정/가격 미정

〔데이토나 USA〕, 〔게일 레이서〕 등 아케이드의 이식작들이 끊임없이 등장하고 있는 세가새턴에 오리지널 타이틀 레이싱 게임이 등장할 예정이다. 그것이 바로 〔그랜 레이서〕.

미래를 무대로 트랩과 방해물들이 새롭게 첨가된 독특한 3D레이싱 게임이다. 게다가 이 게임에 등장하는 차는 실현 가능한 차로서 세계적인 스포츠카 디자이너가 기능성과 조형성을 중시하여 디자인 하였다. 완전 폴리곤의 스피드 넘치는 레이스를 즐겨보자!

차는 물론 모든 코스도 폴리곤으로 처리되었다

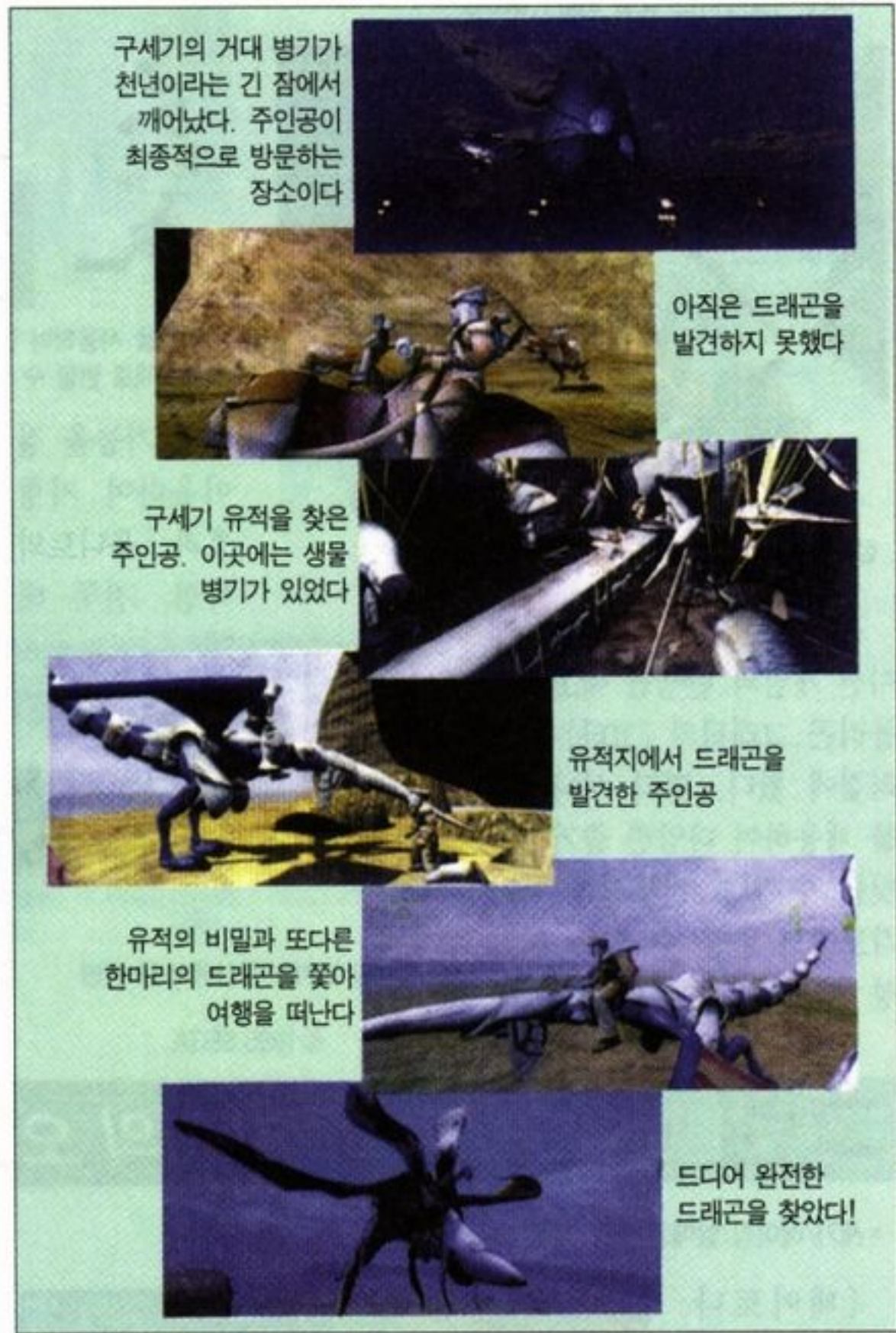
화려한 디자인의 레이싱카

지금까지의 레이싱 게임에서는 볼 수 없었던 마치 건물 내부와 같은 분위기의 코스

무기를 장비하여 적 차의 방해를 저지할 수 있다

팬저드래군 환타지 3D 슈팅게임!

＊세가/슈팅/95년 3월/가격 미정

전후좌우의 모든 방향에서 공격해 오는 적을 시점을 자유자재로 변화시키며 쓰러뜨려 나가는 환타지 3D 슈팅게임인 〔팬저 드래군〕의 화려한 오프닝과 아름다운 캐릭터를 공개한다.

드래곤

가일후류케

↑ 기계와 생명조직을 융합하여 탄생된 생물. 주인공을 태우고 나는 것외에도 중요한 어떤 역할을 하고 있다

← 국경지역에 사는 헌터. 어버지에 의해 훈련받은 베테랑으로 유적의 수수께끼에 쌓인 드래곤을 발견하는 이 게임의 주인공

구세기의 거대 병기가 천년이라는 긴 잠에서 깨어났다. 주인공이 최종적으로 방문하는 장소이다

아직은 드래곤을 발견하지 못했다

구세기 유적을 찾은 주인공. 이곳에는 생물 병기가 있었다

유적지에서 드래곤을 발견한 주인공

유적의 비밀과 또다른 한마리의 드래곤을 쫓아 여행을 떠난다

드디어 완전한 드래곤을 찾았다!

리그로드 사가(가칭) 3D 캐릭터들의 버철 전투가!

＊새턴/세가/롤플레잉/가격 미정/발매일 미정

시뮬레이션의 요소가 강하여 전투를 유리하게 이끌기 위해서는 지형효과가 중요한 요소가 된다. 적에게 발견되기 어려운 숲 속에서는 플레이어가 공격을 받아도 데미지를 입지 않고 반대로 평원 등의 몸을 숨길 수 없는 곳에서 받는 데미지는 상당히 크다. 플레이어의 전략으로 게임의 전개가 변화한다.

마법을 사용하는 장면

플레이어가 이끄는 주인공들은 마법을 사용하는 승려와 기사 등의 서양풍 캐릭터. 적 캐릭터는 닌자와 무신을 사용하는 등 동양풍 캐릭터로 설정되어 있다. 이외에도 적이 될 것인지 동료가 될 것인지 드러나지 않은 몬스터와 요괴 등 다른 게임에서는 볼 수 없는 세계관을 지니고 있다.

퀸즈 랜드 국

플레이어가 조작하는 주인공일행. 평화롭던 퀸즈랜드국이 의문의 국가 아마타이에게 습격받는다. 왕위계승권을 가진 아서왕자는 나라를 되찾기위해 여행을 떠나는데…

여승려 에리제

아서왕자가 소꿉친구 궁전에 속한 승려가문으로 회복계마법을 사용한다

아서왕자

이 게임 주인공.

아직은 정신적으로 완전히 성숙하지 않았지만 검술실력은 상당하

야수닌자 시시마루

겐슈사이를 찾아 먼 동방에서

아마타이국

아서왕자의 적이되는 겐유사이가 이끄는 동방의 사악한 국가. 압도적인 군사력으로 퀸즈랜드국을 공격하고 이웃나라들까지 뻗친다

겐유사이

아마타이국 간부. 괴력을 지닌 난폭하고 위험한 법사

겐유사이

환술을 사용하는 마인. 목적을 위해서는 수단을 가리지 않는다

겐유사이

아마타이국 간부 잔인한 성격이다

챔프진단

과연 새턴이 국내에서 발매될 것인지, 발매된다면 언제, 어느 정도의 가격으로 출시가 될 것인지에 온 관심이 집중되고 있는 지금, 11월 22일 일본에서 발매된 새턴이 모두 팔리는 쾌거(?)를 거두었다. 그렇다면 국내에서는 언제 발매가 될 것인가!

더이상 차세대기의 수입을 막는다면 더 많은 부작용(불법 유통, 높은 가격-하드웨어와 〔버철화이터〕가 75만원 정도로 팔리고 있고 소프트웨어의 한정 등)을 낳을 위험과 첨단산업으로서 게임의 경쟁력 약화가 가속화될 우려가 적지 않다. 따라서 늦어도 1995년 5월까지는 발매가 실현될 것으로 보이는데, 여기에는 또다른 문제점이 있다. 과연 일본판을 도입할 것인지, 미국판을 들여올 것인지가 관심의 초점이 되고 있다. 일본판을 도입할 경우, 일본어 자막 문제가 또다시 대두될 것이고 미국판을 들여올 경우에는 게이머들이 원하는 게임을 모두 즐길 수 없기 때문이다. 그러나 일본판 보다는 미국판을 도입할 것이라는 예측이 일반적이지만 또다른 방법(일본판과 미국판을 결합한 새로운 기기)을 모색할 수도 있을 것이라는 예측도 만만치 않고 삼성전자측도 아직은 결정을 내리고 있지 않은 상태이다. 그러나 일본게임에 익숙한 국내 유저들은 최근 불법으로 유통되고 있는 일본판 새턴을 높은 가격에도 불구하고 구입하고 있는 것이 실정이다.

국내에서는 세가와 협력하고 있는 삼성에서 발매될 것은 확실하지만, 그 시기는 아직 확정되지 않은 상태다. 그러나 국내 게이머들의 요구에 응하기 위해서라도 조금이라도 발매시기를 앞당길 계획이지만 과연 40여만원 정도의 고가의 기기를 얼마나 보급할 수 있을 것인가에 대해서는 아직은 예측할 수 없는 상황이다. 어쨌든 새턴은 1995년 봄까지는 발매가 될 예정이며 그 가격은 일본에서 발매된 가격(44,800엔)과 거의 비슷한 수준(40만원 정도)에 출시될 것이다.

핫뉴스

세가의 마스코트, 소닉 슈퍼 32X로 이식 결정!

소닉32X

세가를 대표하는 〔소닉〕이 과연 새턴으로 이식될 것인가, 아니면 슈퍼 32X로 이식될 것인가 하는 의문이 드디어 시원하게 풀렸다. 빠른 스피드, 귀여운 캐릭터들, 뛰어난 액션성 등 차세대기에 이식되기에 충분한 요소들을 갖추고 있었던 세가의 대표적 시리즈 게임인 〔소닉〕이 드디어 1995년내에 슈퍼 32X로 이식된다.

타이틀은 바로 〔소닉32X〕. 3D 워크스테이션을 사용하여 소닉과 테일, 그리고 에그맨 박사가 거느리는 악당들이 완벽하게 재현할 것이다. 또한 세가 오브 아메리카의 개발팀은 이 게임을 1995년내 발매를 목표로 열심히 제작중에 있다. 아 빨리 차세대 소닉을 즐기고 싶다.

참, 잊을 뻔했다. 아케이드 히트작인 〔윙워〕도 95년내에 슈퍼 32X로의 이식이 실현될 예정이다.

이러다가는 슈퍼 32X도 장만해야 겠는데, 무릎깨질 각오로 새배해야지!

소닉32X

캡콤의 인기 격투액션 게임 액스맨(X-MEN), 새턴으로 이식 결정!

액스맨(X-MEN)

최근 아케이드용으로 등장하여 많은 인기를 모으고 있는 캡콤의 전통 액션 게임 〔액스맨〕이 새턴으로 이식된다. 애니메이션과 만화를 통해 많은 인기를 누려온 액스맨이 필살기를 구사하여 싸우는 격투 게임으로 등장한다. 연속기, 액스 파워, 궁극비옥의 하이퍼 액스 등의 전혀 새로운 시스템으로 액션팬들을 흥분시키고 있다.

새턴으로 이식이 결정된 「액스맨」

크리스마스 시즌에 개봉된 〔스트리트 화이터〕가 새턴으로 이식!

스트리트 화이터 더 무비

캡콤하면 떠오르는 바로 그 게임, 〔스트리트 화이터〕가 지난 크리스마스에 영화로 개봉되어 많은 인기를 누렸는데 또하나의 놀라운 소식이 입수되었다. 영화에 출현한 인물들을 그대로 게임으로 옮긴 것이다.

크리스마스에 개봉된 영화 〔스트리트 파이터〕가 그대로 게임으로 이식된다

특별기획 1

거대화되는 게임산업에 일관성없는 이원적 정책

상공자원부-게임 종합 발전 방안 VS 재무부-게임기에 특소, 교육세 부과

세계는 지금「문화 전쟁」이라 일컬어질 만큼 문화를 산업화, 상품화하는데 치열한 경쟁을 벌어지고 있다. 문화 산업 중에서도 가장 영향력이 큰 분야는 바로 영상산업을 손꼽을 수 있다. 그 중에서도 전자 게임은 최첨단 매체와 결합된 복합 산업으로서 21세기의 산업과 문화를 주도할 것으로 주목받고 있다.

그런 의도에서 11월 2일 상공자원부는「전자 게임 산업 육성 방안」을 내놓아 낙후된 전자 게임에 대한 인식과 세계화를 향한 정부 주도 발전 의지의 첫 단계를 보여주어 그동안 수입에 의존했던 국내 게임업계에 신선한 충격을 던져주었다. 그런데 최근 재무부는 일관성이 결여된 새로운 정책을 제시해 다시한번 게임업계에 찬물을 끼얹는 결과가 되었다. 이에 편집부는 상공자원부가 발표한「전자게임산업 육성방안」과 재무부의「특소, 교육세 부과」에 대해 다시 한번 각 부처가 제시한 사항들을 체크해 보고 게임산업의 발전을 위한 요소를 생각해 본다.

전자 게임 산업 발전의 필요성

'전자 게임'이라고 하면 일반인들은 불결한 오락실 내부, 아이들의 코 묻은 돈을 빼앗아 가는 오락기기들, 폭력적이고 선정적인 게임들을 떠올리며 청소년들의 교육상 유해하다는 인식을 지니고 있는 것이 현실이다. 이러한 게임을 '전자 게임 산업'이라는 거창한 문구로는 결코 이해하지 않았다. 그리고 바로 이것이 지금까지 국내 게임의 실제 모습이었고 일반인들의 인식 변화를 가져올 수 있는 개선된 모습보다는 사회적인 문제점으로까지 두각되는 악순환을 거듭해 왔다. 따라서 게임 산업은 선진국, 특히 일본과 미국에 90% 이상을 의존하게 되었고 문화 식민지화 현상이 두드러지게 되었다. 그러나 앞에서도 언급했듯이 전자 게임은 고부가가치의 고도 기술 산업으로서 그

시장 규모가 급성장(1988년~1993년 까지 연평균 32%의 성장율을 보이고 있다)하고 있는 엄연한 문화의 한 모습이며, 세계적인 문화 전쟁에 있어서 가장 주도적인 역할을 수행할 것임에 틀림없다. 이와 같은 21세기 주요 산업을 더이상 외면할 수는 없는 지금이 바로 전자 게임에 대한 인식전환과 국내 게임 산업의 당면문제를 해결해야 할 시기인 것이다.

세계 게임시장 동향

거대화되는 게임시장

1993년 업소용을 제외한 세계 게임시장 규모는 약 500억 달러에 이르렀고 이 중에서 PC게임 소프트웨어 시장이 50억 달러, 비디오 게임 시장이 450억 달러에 이르고 있으며 전세계적으로 1억대가 넘는 게임기가 보급되었다고 추정되고 있다. 닌텐도와 세가, 아타리, 일렉트로닉 아츠 등 세계의 게임 시장은 일본과 미국이 그 주도권을 장악했다 해도 과언이 아니며 일본은 미국 시장 개척에 성공을 거두고 있어 미국의 자존심을 상하게 하고 있는 것이 현재 게임 시장의 모습이다.

그러나 최근 비디오 게임 업체 중심에서 탈피하여 가전, 통신 등 전자 정보 업계의 참여가 두드러 지고 있으며, 게임뿐만 아니라 다양한 기능을 수행하는 멀티미디어 기기로의 발전이 이루어지고 있다. 예를 들어 전자 업계에서 독보적인 기술을 축적해 온 소니의 64비트 게임기 개발, 세가사는 미국 케이블 TV사와 협력하여 게임 방송 실시, 위성을 통한 닌텐도사의 게임방송 준비 등은 통신매체를 이용해 새로운 게임 문화를 창출해 내고 있다.

멀티미디어의 중추적 자리매김

또하나의 세계적 흐름의 변화를 감지할 수 있는 것은 바로 업소용 게임 시장이 축소되어 PC 등을 이용한 가정용 게임위주로의 발전이다. 대부분의 가정에 PC가 보급되어 있는 미국에서는 올해 3백만 개의 CD롬 PC가 팔릴 전망인데 불법 복제가 곤란한 점과 CD ROM드라이브의 가격 인하 때문인 것으로 보인다. 그리고 롬팩보다 생산 가격이 저렴한 CD로 전환되고 있다.

이제 게임은 단순한 오락의 개념에서 탈피하여 영상, 문화, 교육을 결합한 고급 문화로서의 기능을 수행하려는 움직임을 보이고 있는데 교육(Education)과 오락(Entertainment)을 합성한 Edutainment(에듀테인먼트)라는 신조어를 낳고 있는 모습 또한 간과해서는 안된다. 멀티미디어화를 통해 영화, 영상산업과 융합하여 고급 시나리오, 최첨단 기술에 막대한 자금의 투자(콜롬비아 영화사 등의 게임 산업 참여와 흥행의 귀재 스티븐 스필버그의 게임 제작)가 결합된 하나의 문화 프로젝트로 성장하고 있다.

국내 게임시장 동향

해외 의존도 줄어드는 소프트웨어

국내 게임시장의 규모는 지난해보다 580억원이 늘어난 2,130억원에 달할 전망이며 세계 게임시장 동향과는 반대로 업소용 게임이 93년보다 180억원 늘어난 1,030억원으로 성장, 가장 큰 시장을 차지하고 있다. 올해는 일본어 자막 게임 수입금지로 인해 이러한 현상이 두드러졌다고 볼 수 있다. 업소용 게임과 마찬가지로 큰 성장을 보인 것은 바로 PC게임 시장이다. 그러나 아직 세계 게임 시장과 비교해 볼 때 아직은 걸음마 단계의 규모이지만 어느 산업 못지 않게 높은 성장률을 보이고 있다. 단 그것의 90%는 일본과 미국이 차지한다는 것 외에는. 비디오 게임, 업소용 게임은 일본의, PC게임은 미국의 것에 의존하고 있다.

국내 게임의 수출은 거의 없고 선진 제품의 복제를 통해 수출을 신장시켰으나 1980년대말 지적 재산권 보호 강화로 크게 감소하고 있는 실정이며, PC게임 시장을 주도하고 있는 동서산업, SKC, 쌍용, 금성 등 대기업들은 외국의 유명 제작사들의 게임을 수입하는데 노력을 기울여 국내 대리점의 역할을 수행해 왔다. 또한 개발 기술력 부족과 자금의 부족으로 인해 우수한 순수 개발 소프트웨어는 찾아볼 수 없었던 것이 사실이다. 따라서 품질 및 내용면에서 경쟁력이 크게 떨어졌고 수입되는 소프트웨어는 연평균 66.9%가

증가하는 모습을 보였고 비공식적인 수입(보따리)과 복제 판매가 판을 치게 되었다.

그러나 PC 보급의 확대에 따른 PC게임 소프트웨어 시장의 급성장과 CD롬 드라이브의 보급 증가로 국내 개발 업체들의 창작 의욕이 생겨나게 되었다. 또한 자체 개발된 소프트웨어들, 만트라의 「프린세스 메이커 Ⅱ」, 소프트라이의 「어스토니시아 스토리」, 미리내의 「그날이 오면4」, 새론의 「슈퍼 샘통」, 패밀리 프로덕션의 「피와 기티」 등의 게임들이 유저들에게 많은 인기를 얻게 되었고, 유통사들은 국내 순수 제작사들에게 관심을 돌리게 되었다. 최근에는 50여개의 PC게임 개발업체들이 생겨나 제작의욕을 불태우고 있다.

해외 의존도 강한 하드웨어

그러나 업소용 게임과 가정용 게임은 아직까지 모두 외국의 것에 의존하고 있는 실정이다. PC용 가정용 게임기의 성능 향상으로 업소용 게임 시장은 점차로 감소할 전망이며 하드웨어와 통합 제작으로 인한 제품 가격의 고가화로 게임 업소가 축소되고 새로운 형식의 업소(가상현실 체험 기기 등)가 탄생될 전망이다.

가정용 게임기는 하드웨어가 모두 일본의 것이기 때문에 모든 소프트웨어를 일본의 것에 의존하고 있고 일본어 자막 수입금지, 광과민성 발작 사건 등으로 인해 시장이 크게 감소되었다. 특히 삼성전자(세가사와 협력)와 현대전자(닌텐도와 협력) 등에서 생산 판매한 하드웨어와 소프트웨어의 1993년 총 매출액은 105억원으로 1992년 210억원에서 50% 감소되었다. 그러나 최근에는 삼성전자와 현대전자가 새로운 시도를 하고 있다. 삼성전자는 일본에서 출시된 두개의 타이틀(「스토리 오브 도어」, 「신창세기 라그나 센티」)을 한글화하였다. 현대전자에서는 한국의 격투기인 「태권도」를 한글화 하였고, 영실업에서는 어린이들에게 선풍적인 인기를 모은 만화 드래곤볼을 게임화한 「드래곤볼Z 초무투전 3」을 한글화하였다. 이에 비해 고봉 산업은 일본 게임이 아닌 미국 게임, 「슈퍼 동키콩 컨트리」를 공급하는 등 가정용 게임 업계도 새로운 변화의 모습을 보이고 있다.

게임 종합 발전 방안

정부(상공자원부)는 부가가치율이 높은 전자 게임 관련 제품의 국산화를 통한 기술 개발력과 국제 경쟁력 향상을 통해 무분별한 수입과 복제 탈피하고 외국 문화의 노예화를 막아 한국적 특성을 지닌 독창적인 개발을 이루고자 하는 취지에서 이 발전 방안을 계획하여 발표한 것이다.

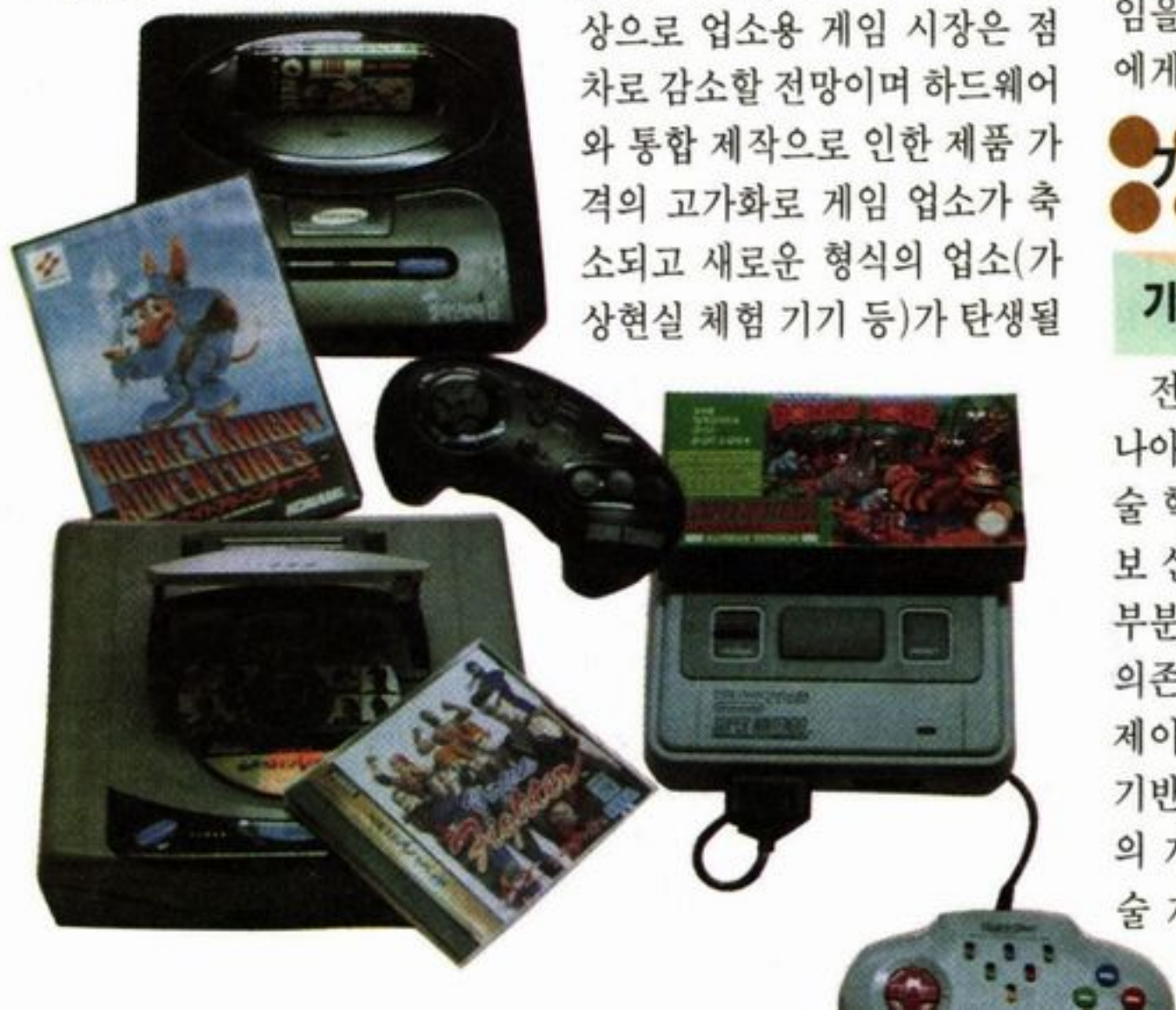
추진 전략 및 발전 방안

과연 어디서부터 지원을 해야 하고, 어떤 방법이 효율적인 지원을 가능하게 할 것인가 등 방법론의 문제도 먼저 짚고 넘어가야 할 것이다. 정부의 적극적인 인식변화와 지원이라는 차원에서는 기뻐할 일이지만 실제 게임을 제작하는 영세한 제작자들에게는 그 지원의 혜택을 전혀 받을 수 없는 것이 지금 국내 게임 산업계가 안고 있는 문제점이라 지적하고 있다. 따라서 이 방안의 실현에 앞서 그 방법론도 검토되어야 할 것이며 이러한 정부의 지원이 한시적이고 단발적인 것이 아닌 지속적이고 체계적으로 이루어져야 할 과제이다.

기술개발사업의 활성화를 위한 기술 자립화 도모

기술 자립화

전자 게임은 영상과 문화, 더 나아가서는 교육의 복합체로 기술 혁신 속도가 빠르며 미래 정보 산업 사회를 이끌 산업의 한 부분이기 때문에 기술의 외국 의존도를 줄이는 것이 당면 과제이다. 즉, 전자 게임 산업에 기반이 되는 기술과 핵심 기술의 개발을 추진하고 그러한 기술 개발을 담당할 인력 확보와 기술개발을 위한 지원을 통해 관련업계의 기술 자립화를 도모하자는 것이다. 이러한 기술 자립화를 이루기 위해 소프트웨어 개발에 직접적인 도움을 주는 관련 툴의 공동 개발과 전자 게임 관련 다양한 소프트웨어와 하드웨어 개발에 대해 과학 기술처와 상공부 공동 기술개발 자금을 지원한다는 구체적인 방안을 세우고 있다.

상공부는 이를 위해 1994년

부터 1997년까지 민간 차원에서 약 160억원, 정부 차원에서 220억원을 합쳐 380억원을 지원할 계획이다. 1995년에는 80억원, 1996년에는 120억원, 1997년에는 180억원을 투입하여 공동 툴 개발, 게임관련 소프트웨어, 하드웨어의 개발을 촉진 시키고 전문 개발 인력을 양성하여 게임 산업을 적극 활성화시켜 나갈 계획이다.

연구조합의 기술개발 지원 활동 강화

이러한 정부의 지원을 효율적으로 추진하기 위해서는 일원화된 창구가 필요함은 두말할 필요도 없는 사실이다. 게임 산업의 장기적인 기술 발전을 지원하기 위해 관계 부처 및 관련 단체를 중심으로 한「전자 게임 산업 발전 위원회」를 구성하여 규제 위주로 적용되어 산업 발전을 저해하던 제반 요소들(공중위생법, 음반 비디오법, 학교보건법, 불건전한 게임기를 여신규제 대상으로 지정하여 금융지원 제한 등)을 제거해 나가고 산업계, 학계, 연구 기관, 정부기관의 전문가로 구성된 기술개발 촉진 위원회를 마련할 방침이다. 이 위원회는 업소용, 가정용, PC용 소프트웨어 업체의 참여를 유도하여 정부지원 기술 개발사업에 대한 사전 검토 기능을 부여할 것이다.

전문 기술 인력 양성 및 확보 지원

국내에는 전문적인 개발 인력을 양성하는 기관이 거의 없는 상태이며 현재 개발에 참여하고 있는 인력들도 병역 제도로 인하여 자유롭게 개발할 수 있는 여건이 부실한 상태이다. 따라서 전문 인력 양성 기관 설립, 병역 특례제도의 확대, 국내 대학 및 전문대학에 게임 관련 학과의 신설하여 전문 인력을 양성하여 창의적인 기술을 개발할 계획이다.

산업 발전을 위한 주변 여건 조성 및 체계 구축

유통 구조의 개선 및 유통질서 확립

국내에는 1,000여개의 유통업체가 있지만 대부분이 영세성을 면치 못하고 있고 게임 산업 발전에 대한 적극적인 노력이 결여되어 있는 실정이며 수입 판매, 불법 복제 등의 구조적인 문제점을 안고 있다. 따라서 유통 질서의 확립 지도 사업, 생산자와 소비자 보호, 과다 경쟁 방지 등을 수행하는 유통관련 협의회를 설립할 예정이다. 또한 불법 복제 지도 단속을 강화하여 저작권을 보호하고 외국 소프트웨어의 침투 방지와 유통 업계의 자율적인 유통질서 확립 지원을 주요 목표로 하고 있다.

전기, 전자 유기산업 협회의 조직정비 및 기능 강화

하드웨어 중심으로 구성되어 있는 전기, 전자 유기산업 협의회(이하 유기장협회)를 보완하기 위해 소프트웨어 및 제조, 수출업체 등의 참여를 유도하여 국내 게임 산업 발전을 위한 대표적인 위상을 확보할 수 있도록 재정비하고 기능을 강화하여 하드웨어, 소프트웨어, 제조 및 수출 등 회원사의 특성에 맞는 기능(기술 및 품질 향상, 정보 교류, 불법 불량 제품 제조 방지, 창작 활동 증대 등)을 분담하여 전문적인 사업 수행을 유도할 계획이다.

관련 제도 보완 검토

현재 전자 게임 소프트웨어 개발에는 많은 제약이 뒤따르고 있어 게임 제작사의 창작의욕을 저하시키고 있는 실정이다. 심의, 금융, 보건 등에 걸쳐 다양한 규제 요소들과 산업 발전에 역행되는 요소들도 산재되어 있다. 즉 IBM PC 게임, 롬팩, 업소용 소프트웨어 등의 심의 기관 불일치, 시설 기준, 제작 업체 등록에 대한 국민 보건법과 건축법 등 그 문제점들은 매우 다양하고 그 만큼 많은 부담으로 적용되고 있는 점을 개선하기 위하여 관련 부처(보사부, 교육부, 상공부, 문체부, 건설부, 과기처, 공업진흥청)및 관련 단체를 중심으로 한 협의체 구성을 검토중이다.

이같은 「게임 종합 발전방안」이 효과적으로 추진될 경우 현재 90%를 넘는 수입 의존도에서 벗어나 오는 2000년까지 40% 이하로 낮출 계획이다. 우리의 정서를 담은 세계적인 소프트웨어 개발을 실현하여 「문화전쟁」을 주도하는 선진국 대열에 서는 그날을 기대해 본다. 그러나 과연 그날이 올 것인가 하는 의문은 사라지지 않는다.

게임기에 특소, 교육세 부과

세계적으로 거대화되는 게임 산업에 발맞추어 국내에서도 정부차원에서 재정지원 및 게임 산업에 대한 발전방향 등을 제시하고 있다. 그런데 재무부에서는 기존에 없었던 게임기에 대한 특소, 교육세를 포함한다고 발표해 순수한 개발의지를 가지고 있는 게임업계에 찬물을 끼얹은 결과가 되었다.

그러나 얼마전 재무부가「게임기 특소교육세 부과」세법 시행령을 추진하고 있는 것과 관련하여 게임 관련업계가 크게 반발하고 있다. 지난 11월 2일 상공부에서 발표한「전자 게임 산업 육성방안」에 모순된방침이어서 정부의 일관성 없는 행정에 또한번 실소를 금할 수 없는 것이다. 지난 12월 13일 재무부에서 발표한「세법시행령개정안」을 보면 내년 1월 부터 가정용 게임기에 특별 소비세와 교육세 19.5%, 업소용 게임기에는 32.5%를 부과키로 했다. 이를 실행할 경우 현대전자의 슈퍼컴보이의 경우, 141,900원의 출고가가 169,570원으로 소비자 가격은 199,000에서 237,000원으로 인상된다. 삼성전자의 수퍼 알라딘보이의 경우, 출고가는 92,400원에서 114,018원 으로 소비자 가격은 129,000원에서 155,000원으로 인상되어 가정용 게임기 시장을 더욱 위축 시킬 것으로 우려된다. 또한 업소용 게임기 업계에서 보면 CD롬 드라이브의 경우에는 PC에 탑재되면 세금이 면제되는데 비해 고급 사치품보다 더 높은 세금을 적용하는 것은 형평성에도 어긋나는 세법이라고 비난하고 있다. 따라서 게임기 업계와 유기장 협회는 국내 게임시장 발전을 저해하는 치명적이고 무분별한 행정의 철회를 요구하고 있어 그 결과가 주목된다.

이렇듯 국내 게임 시장은 꾸준한 발전이나 획기적인 발전을 위한 끊임없고 정확한 지원은 거의 이루어지고 있지 않아 게임 관계자들의 의욕을 사그러들게 하고 있다. 그러나 아직은 이 세법이 실행되고 있지 않은 상태며 그 실행의 여부도 결정되지 않은 것이어서 큰 반발 행동은 보이고 있지 않고 있으며 상공부가 발표한 전자 게임 산업 종합 육성 방안에 더 큰 기대를 걸고 있다.

특별기획 2

체험의 장—테마파크 총괄편

테마파크 '어뮤즈 21'

Amuse21

게임공략법은 다음호에 게재됩니다.

「가상체험」이라는 단어가 우리에게 제일 먼저 다가선것은 아마도 이전 영화에서 대흥행을 거둔「론머맨」이라는 영화에서일 것이다. 그 영화를 보고 있으면 '과연 가능한 일일까'라는 생각을 하게 되는데 그것을 가능하게 해줄 기회가 생겼다! 바로 그 기회란 12월16일 용산 전자랜드(신관)에서 개장하게 될「어뮤즈21」. 이제는 이곳에서 모두들 생각해왔던「가상체험」을 할 수 있게 되었다. 그래서 이번호에서는 곧 개장하게될「어뮤즈21」의 총괄적인 것을 독자 여러분들에게 소개하도록 하겠다.

21세기 Amusement의 신공간 국내 첫개장!

지난 92년 2월에 일본 동경에 게임계의 대기업인 남코가 초대형 어뮤즈먼트 시설인「원더 에그」를 개장하였다. 남코의 이러한 움직임은 총투자비 50억엔과 연간 80만명의 입장객 등 대단한 관심을 끌었다. 특히 국내에서 이러한 소식을 접하였던 대다수 게임유저들은 '국내에는 언제 그런 시설이 들어오나'라고 생각했을 것이다.

전자랜드「어뮤즈21」의 개장 소식은 이러한 여러 사람들의 바램이 이루어질 때가 왔다는 것을 말해주는 것이다.

이와같이 국내에서도 게임산업에 많은 관심과 발전을 위해 발전방향을 제시하고 있는 상태이며 각 업체에서도 개발 및 참여의지가 높아 한국의 게임산업, 특히 어뮤즈먼트 산업은 발전할 것으로 보인다.

가상현실이란 무엇인가?

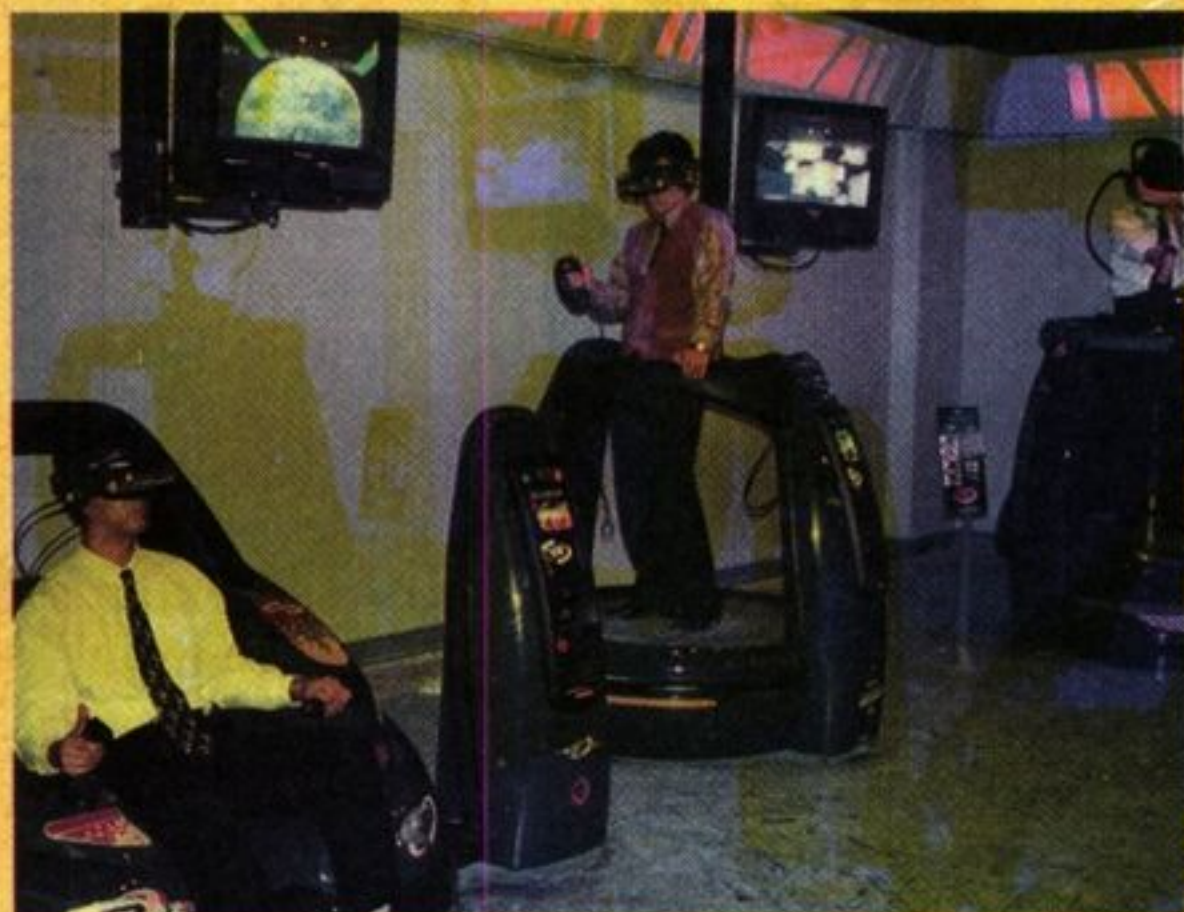
컴퓨터가 만들어낸 가상의 환경속에 몰입되어 얻는 경험으로, 참가자들은 서로가 상호작용하면서 움직이며 대화도 가능하다. 가상환경의 예로써 여행을 할 수 있는 3차원의 컴퓨터 그래픽 경치, 빌딩 내부를 걷는 경험과 또한 새로 디자인된 자동차의 시험운전 등이 가능하다.

이러한 가상현실의 경험에는 두가지 중요한 면이 있다.

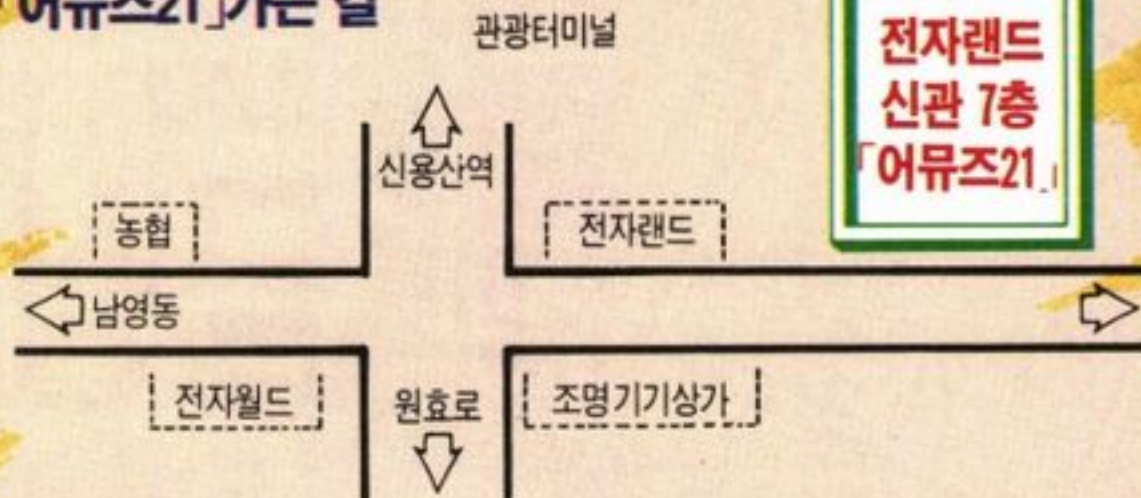
첫번째는 경험을 통한 몰입(Immersion)정도와, 둘째는 참가자들 상호간의 상호작용(Interaction)이다. 이것은 예를 들어 참가자들이 시스템과 센서들을 활용하여 장갑을 낀 채 손을 뻗어 화면속의 사람들이나 물건들을 만져볼 수도 있다는 것이다. 실제처럼 완벽한 촉감을 얻기는 어렵지만 문을 열거나, 컴퓨터와 상호작용을 하는 등 모든 행동이 가능하다.

또한 경험자들 상호간의 게임(복싱, 축구)도 가능하며 비셋(체험관의 기기를 즐길 때에 얼

굴에 쓰는 것. 이것으로 인해서 화면을 볼 수 있게 된다)을 쓴 채 다른 참가자의 활동을 간접적으로 경험할 수도 있다.

이러한 가상체험을 즐길 수 있는 기기들중에 이번 전자랜드에서 선보이는 가상현실 기기는 2세대 신기종으로 1세대 기기들을 보완한 기존 제품들과 가상 현실감에 있어 월등한 기능을 보유한 첨단장치들로 SU-1000, SU-2000, SD-2000 등 약 5종이 있다.

플레이어는 각 기계들속에서 가상현실에 빠져들 수 있다

「어뮤즈21」가는 길

관광터미널
신용산역
농협
전자랜드
남영동
전자월드
원효로
조명기기상가

전자랜드 신관 7층 「어뮤즈21」

가는 방법

53, 54, 57, 58, 135, 135-1, 135-2, 124번 시내버스, 53, 631, 740번 좌석버스를 타고 원효로 3가 또는 전자랜드 신관 앞에 내리거나 1호선 용산역, 4호선 신용산역에서 내리면 금방 찾을 수 있어요.

입장료 : 레이저볼관 2,500원
가상체험관 대인 : 3,000원
소인 : 2,000원

운영시간 : 10 : 30-21 : 30
문의처 : 02-3272-1042~3

알립니다 !!

지난 신년호에 소개되었던 「어뮤즈21」에 관해 많은 분들이 문의를 해 온 기사의 내용중에 개관 시기에 대한 것이 있었습니다. 「어뮤즈21」 프로젝트를 담당하고 있는 담당자는 지난 11월 25일 개관할 것이라고 밝혔는데 '소방시설 검열문제'로 그 시기가 연기된 것입니다.
이런 까닭에 착오를 불러일으켜 독자여러분께 죄송스럽게 생각합니다.
여러분의 넓으신 아량으로 이해해주시기 바랍니다.

스포키 게임정보 700-7400

「어뮤즈 21」 해부

전자랜드의 「어뮤즈21」은 두종류의 공간으로 분류되어 있다. 이 두개의 공간은 최대 20인까지 동시에 즐길 수 있는 「레이저 볼」과 「타임머신관」의 공간으로 구성되어 있다.

'레이저볼 게임'

전자랜드가 오픈하는 레이저볼 게임은 실외 서바이벌 게임과 비교하여 폭력성을 최소로 줄이는 대신 신체 단련과 레저의 장점을 최대로 살린 새로운 형태의 게임으로, 장착된 기구는 실제 사격이 아니라 빛을 발사하여 정해진 점수를 득점하고 서로간의 팀웍을 이용하여 상대편의 진지를 먼저 점령하는 팀워크 게임으로 주로 단체가 즐길 수 있는 게임이다.

첨단 컴퓨터로 운영되는 시스템은 게임 포맷이 다양하고, 인테리어 시설(도시, 정글, 우주공간, 원시 등)에 따라서 전혀 다른 분위기의 게임연출이 가능하며, 첨단 시설물의 설치로 인한 과학적 학습효과와 같은 서로간의 협력과 호흡을 맞추는 단결력의 배양효과가 크다고 할 수 있다.

실내의 조명은 어둡기 때문에 이렇게 적에게 겨냥되고 있어도 알아차리지 못한다

AMUSE 21 '타임머신관'

플레이어의 얼굴각도에 따라 변화한다 의해서 시점이 변하는 것이 아니라 이것은 슈팅게임. 우측조종간에

새로운 세계를 보여주는 XZONE. 약간 팔이 뻐근하지 않을까…

「헥커」라는 이름으로 국내에 알려진 비디오를 알고 있을지 모르겠다. 여기서 설명하고자 하는 「가상 체험기」는 이 헥커에서도 등장하였던 기기인데 일반 게임의 레버에 의한 화면 이동이 아닌 플레이어 얼굴 각도에 의해서 화면의 시점이 변환되므로 완전한 가상 체험을 할 수 있게 되어 있다.

플레이어가 가상 체험을 하고 있는 동안에 체험하고 있는 세계는 체험기기 우측 상단에 부착된 모니터에 모니터링되어 플레이어가 어떠한 상황에 있는지를 알 수가 있게 되는 것이다.

외부에서도 플레이어의 상황은 모니터링되어 쉽게 알 수 있게 되어있다

현재 체험관에 설치될 기기의 수는 5대. 수가 너무 적어서 실망이라고 느끼는 독자들이 있을지도 모르겠지만 사람들의 호응에 따라서 그 수는 점차로 늘어날 계획이라고 밝혔다. 가상체험이라는 것을 아직까지 느끼지 못한 사람이라면 꼭 한번쯤은 가봐야할 곳이다.

특별기획 3

차세대기 신호탄 쏘아올린

금성 '얼라이브'

91년, 일렉트로닉 아츠(이하 EA)사의 '트립 호킨스'사장이 멀티미디어 시대의 표준규격 하드웨어를 만들겠다는 의욕적인 생각을 가지고 개발한 것이 바로 「3DO」.

'혁신적인 제 3의 기기'라는 의미로 붙여진 「3DO」는 차세대 게임기의 선두주자로 이웃 일본과 미국에서 선풍적 인기를 몰고 등장하였으며 유저의 반응에 따라 많은 개혁이 가해졌다. 국내에서도 지난 12월 3일 금성을 통해서 '얼라이브'라는 별명과 함께 차세대 게임기 중에서 국내 최초로 정식발매가 결정되어 본격적인 차세대 게임왕국으로 우뚝 서게 되었다.

이렇게 선두주자로 3DO를 출시한 금성사의 각고의 노력은 무엇이었으며 차세대 게임기가 난립하는 가운데 금성 3DO '얼라이브'의 방향은 무엇인가 챔프와 함께 진단해 보는 시간을 갖도록 한다.

멀티미디어 시대의 선두주자

91년 9월에 설립한 3DO사의 CD 표준규격의 이름인 동시에 오디오(Audio)와 영상(Video)을 대체할 수 있는 제 3의 매체라는 의미로 지어진 것이 바로 「3DO」다.

3DO사는 미국의 게임 제작사인 EA사와 타임워너, 일본의 마츠시타 등의 투자로 이루어진 복합적인 형태의 회사로서 최근에는 우리나라의 금성사와 산요, AT&T 등의 세계 유수의 기업들이 참여하여 멀티미디어 산업의 선두대열로 나서기 위해 노력하고 있다.

특히 금성사는 94년 6월, 3DO사에 1,000만 달러를 투자하고 일본의 마츠시타에 이어 세계에서 두번째로 독자적인 모델개발에 성공하고 '94년 11월에 미국 라스베가스에서 열린추계 컴덱스 쇼에 자체모델의 3DO 얼라이브를 출품하여 호평을 받은 바 있다.

The Goldstar 3DO™ Interactive Multiplayer™ System

It's Not Another Toy. It's Another Technology

작년 11월에 컴덱스쇼에 출품된 3DO의 광고중에서

알기쉽고 다양한 소프트웨어 출시

금성사에서 12월 2일에 가졌던 '3DO 사업설명회'에서는 20가지의 소프트웨어를 출하한다고 발표했다.

소프트웨어도 어드벤처,RPG, 액션 등의 다양한 장르의 게임들이 등장하며 출시되는 외국 소프트웨어 중의일부는 누구나 이해하기 쉽게 우리나라말로 더빙될 예정이다.

와! 길다!

올해안에 다양한 소프트웨어를 출시할 예정

금성사는 올해 3DO 사업에만 총 400억원을 투자할 예정이며 소프트웨어 부분에만 160억원이라는 막대한 금액을 투자하여 금성 소프트웨어와 국내 및 해외 소프트웨어 개발업체들과 공동으로 3DO게임 개발을 추진, 올해안에 15~20타이틀을 개발할 예정에 있다. 아울러 3DO 플레이어의 모델을 다양화하여 추가로 2가지의 새로운 기종도 출시할 예정에 있다.

이것이 얼라이브의 기능이다 !!

얼라이브는 비디오와 같은 실제의 영상을 자유롭게 사용할 수 있다. 또한 실제 사진이나 컴퓨터 그래픽으로 그려진 정지화면을 리얼타임으로 변형시키거나 확대, 축소의 효과를 덧붙여 표시하는 것도 가능하다. 음향도 CD의 음성을 그대로 사용할 수 있으며 거의 CD와 같은 샘플링 음성을 사용하는 것도 가능하다. 즉, 기존의 게임기와는 달리 좀 더 현실적인 표현이 가능하다는 것이 얼라이브의 최대 장점이다. 또한 전세계 공통규

포토CD의 재생도 가능

격이므로 어느 나라의 어떤 소프트웨어도 3DO라면 어떤 머신에서도 사용할 수 있는 호환성을 지니고 있다.(참고로 현재 발매되는 16비트 가정용 게임기는 미국용과 아시아용의 모양이 서로 틀리다)

멀티미디어를 위한 강력한 기능 내장

대부분의 차세대 게임기가 그렇지만 대부분이 CD ROM을 이용하고 있다. 기존의 롬팩보다는 더 많은 용량(640MB)을 이용할 수 있고 제작비도 롬팩보다 훨씬 더 싸게 든다는 점에서 많은 제작사들이 CD ROM을 선호하고 있는 이유다.

'얼라이브' 역시 CD ROM을 매체로 하고 있으며 음악 CD와 사진을 CD에 수록해 재생하는 「포토CD」,「가라오케 CD」가 재생 가능하다. 또한 별도로 판매하는 「FMV용 카트리지」를 이용하면 비디오 CD도 재생 가능하다. 컴퓨터와의 호환성을 고려해 사운드 블래스터로 유명한 '크리에이티브 랩'사에서 제작한 「3DO 블래스터」라는 카드를 장착하면 컴퓨터에서 3DO의 소프트웨어를 작동시킬 수 있다. 게다가 통신기능을 이용해 집에서의 홈쇼핑도 가능하고 게임도 통신을 통해 받아서 즐길 수 있다.

제작이 용이한 소프트웨어 환경

닌텐도의 패미컴을 발매했을 당시의 소프트웨어와 640MB를 전부 사용한 CD ROM과 비교하면 약 1만배 정도의 차이가 난다. 그렇기 때문에 이러한 대용량을 살리기 위해서 지금까지의 프로그램 개발환경과는 달리 고도의 프로그램 기술이나 데이터가 필요하므로 상당히 숙련된 프로그램 개발환경을 필요로 한다.

그러나 기존의 가정용 게임기에서 개발하기 위해서는 비싼 값을 주고 로얄티 계약을 하고 부실한 장비를 받는다는 소문이 많았다고 한다. 하지만 3DO사는 다르다.

3DO사는 기술개발이나 기술에 관한 정보를 제공하는 것이 주요 업무이다. 3DO사와 계약하게 되면 3DO의 기술에 관한 자료와 개발용 데이터를 받을 수 있고 기술제공을 받아 소프트웨어를 만들 수 있다. 그대신 댓가로서 소프트웨어를 판매할 때에 1개당 3달러정도의 로얄티를 3DO사에 지불해야 한다. 또한 생산량이나 게임의 내용도 회사측에서 자유롭게 결정할 수 있다.

3DO의 소프트웨어 개발에는 IBM 호환기종과 애플사의 「매킨토시」(권장사항-쿼드라급 이상)와 「3DO 스테이션」, 「3DO 툴 키트 & 3DO 포토폴리오」라는 장비와 프로그램이 사용된다.

3DO의 개발장비

3DO 개발용 소프트웨어

파워 PC채용! 32비트에서 64비트로 파워 업!!

3DO '얼라이브'의 특징으로 꼽는 것 중의 하나가 바로 '확장능력'이다. 윗글에서 설명했듯이 본체에 확장슬롯을 가지고 있어 「FMV용 카트리지」를 이용하여 비디오CD능력을 지닐 수 있는 등, 다양한 기능으로 확확장할 수 있게끔 되어 있다.

3DO사는 "3DO에 「파워 PC-603칩」을 탑재하여 완벽한 64비트로 기능을 향상시킨다"라고 발표했다.

95년말부터 출시되는 3DO는 파워 PC칩을 내장하여 완벽한 64비트 머신으로 향상되어 출시되기로 예정됐다. 그러나 기존에 등장한 32비트 3DO는 64비트용의 소프트웨어를 쓸 수 없다는 문제가 생기는데…. 이러한 난관을 해결하기 위해서 3DO사는 위에서 설명한 확장슬롯을 이용하여 카트리지 형태로 기존의 3DO에 접속시키는 것을 검토중에 있다. 3DO에 파워 PC칩을 장착하면 3DO의 장점인 16비트 게임기보다 약 50배 이상의 빠른 그래픽 처리가 몇배 이상으로 진전되며 약 100만 폴리곤의 처리가 가능하다.

마츠시타에서 3DO용으로 발매하고 있는 비디오 CD어댑터

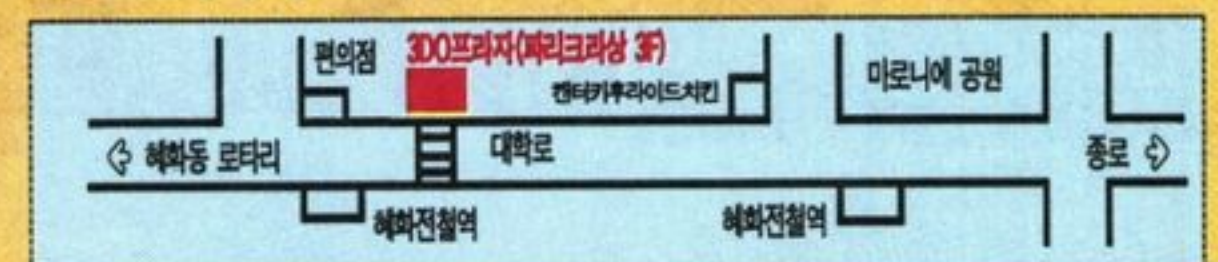
다양한 만남을 통해 선보여지는 3DO '얼라이브'

금성사는 3일 '얼라이브'를 출시함과 동시에 서울 동숭동 대학로에 총 50평규모의 '3DO 프라자'를 개설한다. 이곳에는 다양한 3DO타이틀, 비디오 CD, 음악CD와 영상, 오디오기기를 설치하여 기존의 오락실과 다른 오락, 교육, 교양, 영화감상 등을 즐길 수 있는 휴식공간으로서 활용할 수 있다.

이곳은 '시간제'로 요금을 받을 예정이며 이를 프렌차이즈 사업으로 확대하여 올해안에 약 100여개의 가맹점을 확보할 예정이다.

올해 30여만대를 미국에 수출할 예정인 '얼라이브'는 미국의 32비트 게임기 시장에서 20% 이상을 점유할 계획이며 올해 초에 영국, 독일 등의 유럽 시장에 진출, 약 5만대의 3DO 플레이어를 수출할 계획이며 국내에서는 올해 5만대 판매를 목표로 잡고 있다.

3DO프라자에 가려면

편의점
3DO프라자(파리크라상 3F)
켄터키후라이드치킨
마로니에 공원
혜화동 로타리
대학로
종로
혜화전철역
혜화전철역

매니어 휴게실

후아~ 처음엔 즐거웠고 이제는 슬슬 지겹다고 느끼는 독자들이 있을지도 모르는 겨울방학! 이렇게 추운 날에는 그저 따뜻한 아랫목에서 이불로 몸을 감은 채 롤플레잉 게임을 즐기는게 최고가 아닐지... 그러나! 플레이어의 앞을 가로막는 강적이 등장한다면! 아니면 장비 구입을 위해서 쓸데 없는 전투로 시간을 죽이는 일이 생긴다면! 오오~ 아까운 겨울 시간이여...

하지만 이제 걱정하지 말자! 시간을 최소한으로 아낄 수 있는 UFO가 플레이어의 곁에 있으니까 말이다! 하지만 최고의 OPTION이라고 부를 수 있는 UFO가 당신을 망칠 수도 있다면!?

UFO의 기초 이용법! 그것이 알고 싶다!!

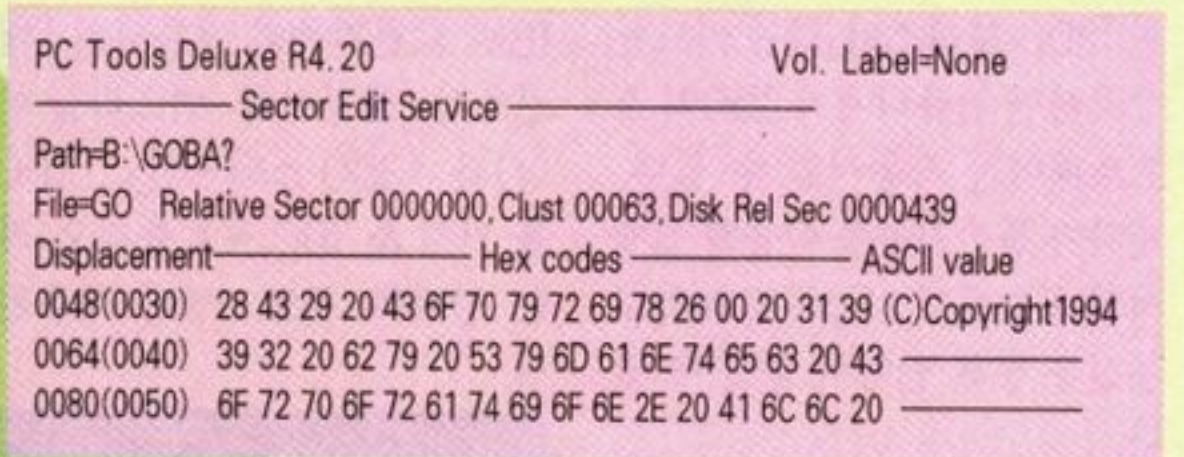
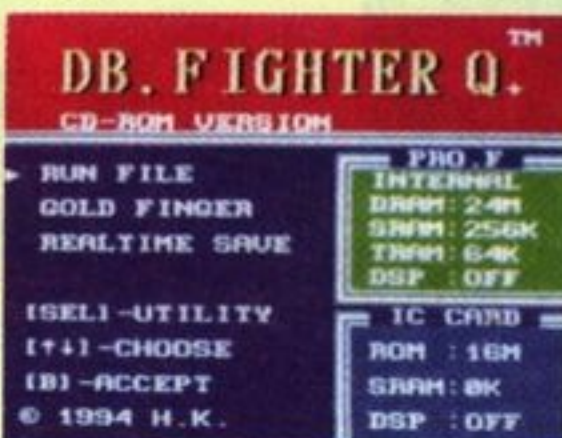
UFO로는 어디까지 손을 댈 수 있을까?

1월호 이후 한달동안 지난 호에 엽서의 관한 이야기를 실었더니 UFO에 관한 예비 매니어들의 엽서가 많이 왔다. 사실 SFC의 본체 개조에 관한 엽서는 거의 오지 않았다(이런쪽에는 관심도 없다는 건가?). 에~ 그러한 관계로 이번호에도 UFO에 관한 기사를 쓰며 UFO에 관한 기사는 이것을 마치고자 한다. 그와 함께 엄청난 인기로 아직까지도 많은 매니어들이 즐기고 있는 〔화이널 환타지VI〕를 게임헌터를 이용하여 조작할 수 있는 모든 데이터 변조 파일을 특별 서비스로 공개하겠다.

지난호에서는 16진수로 된 게임의 데이터를 개조하기 위해서 PCTOOLS라는 IBM PC의 프로그램을 이용해야 한다는 것까지 말하였다. 이번호에서는 PCTOOLS에 들어가서 어떻게 해야 하는지를 확실하게 알아보자.

〈PCTOOLS의 화면〉

우선 세이브 데이터에 들어 있는 수치를 16진수로 계산한 후 데이터가 들어 있는 디스켓을 B드라이브에 넣고 PCTOOLS에서 세이브 데이터를 체크하자. 체크에 들어갈 때는 키보드의 F키를 누르면 된다. F키를 누르게 되면 16진수 데이터를 체크하는 화면이 나오게 되는데 이곳에서 데이터를 키보드로 입

```
PC Tools Deluxe R4.20                                        Vol. Label=None
—————— Sector Edit Service ——————
Path=B:\GOBA?
File=GO   Relative Sector 0000000, Clust 00063, Disk Rel Sec 0000439
Displacement—————— Hex codes —————— ASCII value
0048(0030)   28 43 29 20 43 6F 70 79 72 69 78 26 00 20 31 39 (C)Copyright1994
0064(0040)   39 32 20 62 79 20 53 79 6D 61 6E 74 65 63 20 43 ——————
0080(0050)   6F 72 70 6F 72 61 74 69 6F 6E 2E 20 41 6C 6C 20 ——————
```

SFC와 MD, 양측에 사용되는 더블 화이터Q. 국내에서는 더블패왕으로 알려져 있다

스타트시의 레벨1

데이터 조작후에는 초반이라도 레벨이 이렇게 높을 수 있다

력하면 원하는 데이터가 있는 장소에서 EDIT모드로 들어갈 수 있게 된다.

EDIT모드의 화면은 이렇게 구성되어 있다.

```
PC Tools Deluxe R4.20                                    Vol. Label=None
──────────────────── Sector Edit Service ────────────────────
Path=B:\GOBA?
File=GO    Relative Sector 0000000, Clust 00063, Disk Rel Sec 0000439
Displacement──────────── Hex codes ──────────── ASCII value
0048(0030)  28 43 29 20 43 6F 70 79 72 69 00 26 78 20 31 39 (C)Copyright1994
0064(0040)  39 32 20 62 79 20 53 79 6D 61 6E 74 65 63 20 43 ───────────
0080(0050)  6F 72 70 6F 72 61 74 69 6F 6E 2E 20 41 6C 6C 20
```

위의 화면에서 7826이라는 데이터를 주목하자. 이 데이터가 바로 매니어들이 찾아서 조작 해야할 데이터라면 이 데이터를 다음 그림처럼 바꾼 후에 F5키를 누르면 된다.

이후에 이 데이터를 UFO 쪽에 로드하고 게임이 카피되어 있는 디스크를 로드시켜 게임에 들어가보자. 데이터에 의해서 경험치(위의 데이터가 경험치를 조작한 경우)가 대략 10만을 넘어서 있을 것이다. 이 경우에 레벨 업은 돼있지 않지만 단 한번의 전투로 인해서 레벨은 약 99까지 상승하게 된다. 위와 같은 방법으로 수치에 관한 모든 데이터를 조작할 수 있다.

이것으로 UFO를 이용한 데이터 조작은 누구라도 쉽게 할 수 있을 것이라 생각한다. 그런데 한번 데이터 조작에 맛들이면 끊기 힘든 무엇과도 같은 현상이 일어나는데 본 필자는 이 현상을 1년 까까이 지나가면서도 아직 고치지 못하고 있다. 누구나 한번쯤은 해보고 싶어하는 데이터 조작! UFO는 과연 매니어를 위한 OPTION인가? 아니면...

UFO는 진정 매니어의 친구인가!?

매니어를 변칙플레이어로 바꿔 버리는 공포의 머신 UFO!!

필자는 UFO를 처음 접했을 때 단지 고가의 게임들을 저가로 싸게 할 수 있다는 점에만 매료되었다. 그러나 UFO유저가 된지 한달만에 이 기계를 이용해서 게임의 엔딩을 너무 쉽게 볼 수 있는 법을 알게 되었고 위에서 말했듯이 그 늪에서 아직 벗어나지 못하고 있다. 주위 사람들은 본 필자를 빗대어 사도(邪道)를 걷는 플레이어라고 부르는데... 그렇다면 과연 UFO는 매니어들의 친한 친구인가? 아니면 정도를 걷는 정통 매니어를 변칙 플레이어로 만들어 버리는 무서운 OPTION인가? 이점에 대해서 간략하게 이야기 해보기로 하겠다.

UFO는 고가의 머신임에도 불구하고 상당한 보급대수를 자랑하고 있다. 그리고 여전히 그 인기는 대단하여 일본에서는 자사의 소프트에 COPY방지 프로그램을 만들기도 하지만 그에 대응이라도 하듯이 대만 등지에서는 그 COPY프로그램을 무시할 수 있는 UFO의 신형 버전을 내놓아 지금은 한국 뿐만 아니라 일본에서도 UFO는 그 종류의 수가 상당하다. 이런 식으로 계속해서 발전해 나간다면 일본의 대표적인 소프트 메이커와 같이 특별한 칩을 사용하지 않는 게임들은 모조리 COPY가 가능한 UFO가 나오게 될텐데 그때쯤 가서는 너도나도 데이터 조작을 통해서 게임을 하지 않을까?

이러한 생각을 끝없이 하게 된다면 결국에 UFO는 최악의 OPTION이라고 생각되게 될 것이다. 그러면 UFO는 SFC와 완전한 적대 관계인가? 본 필자의 이러한 생각에 반대하는 UFO애호가들도 있을 것이다. 물론 필자의 생각이 절대적으로 옳다는 이야기는 아니며 이러한 점을 생각하여 좋은 OPTION을 데이터 조작이라는 한가지 장점(?)이 아닌 여러가지 면에서 생각해 보자는 것이다.

이제는 SFC와 떼어 놓을 수 없는 OPTION이라는 점은 부정할 수 없는 사실이다. 좋은 OPTION의 기능을 적당히 사용한다면 필자와 같은 사도를 걷지는 않을 것이라 믿으며 이것으로 UFO에 관한 매니어 휴게실의 글을 마치고자 한다. 다음호에는 좀 더 색다르고 관심있는 소재로 이 코너를 꾸며보고자 한다.

〔화이널 환타지VI〕 데이터 변환수치

이 데이터 코너에서의 〔??〕는 00~FF까지 들어갈 수 있다는 자리이다. 유저들의 노력이 있어야만 성공할 수 있으므로 최고의 수치가 나올 때까지 숫자를 입력해보자.

*** 표준 데이터조작**

직업	7E16-00??
캐릭터	7E16-01??
레벨	7E16-08??
현재의 HP	7E16-09??
	0A??
MaxHP	7E16-0B??
	0C??
현재의 MP	7E16-0D??
	0E??
MaxMP	7E16-0F??
	10??
경험치	7E16-11??
	12??
	13??

??의 대입 수치는 00~1D

힘	7E16-1A??
스피드	-1B??
대항력	-1C??
마력	-1D??

??의 대입 수치는 00~D2

*** 티나를 제외한 각 캐릭터의 레벨 데이터**

록크	7E16-2D??
카이엔	7E16-52??
셰도우	7E16-77??
에드가	7E16-9C??
매슈	7E16-C1??
세리스	7E16-E6??
스트라고스	7E17-0B??
리름	7E17-30??
세쳐	7E17-55??
모그	7E17-7A??
가우	7E17-9F??
고고	7E17-C4??
마로	7E17-E9??

*** 티나를 제외한 각 캐릭터의 스테이터스 조작은 티나의 수치조작을 참고 하도록.**

즐거운 챔프 가족

접근금지
크크큭
쾅
우핫하 밥먹자!
쿠궁!
꾸악!
딸랑 껍질만 있네요!

MIDIAC PARK JJGK.

우끈리가 온댄다! 모두 조심하라. 끼룩
취재부 야유회. 우끈리의 고향인 강화도!!
끼룩 끼룩
우리 저기 간다!!
나두
끼룩 끼룩
저곳이 바로 마니마니산 바나나봉입니다. 멋있죠?
아니! 저기에 누가 있다!
끼룩
이것봐요!! 여곳은 위험한곳이예요. 어서 내려와요!

흑흑…
무슨 이유로 이리도 슬피우시는거죠? 낭자.
저… 그게말이죠.
예- 말씀해보시죠
스윽
호호
참 친절 하시군요 흑!!
꼬끅
흑!
제가 비위가 약하니 조금만 돌아서서 얘기하시죠.

제 남자친구가 겨울양식을 힘겹게 마련했는데 어느날 모두 도둑을 맞아서 지난달에 그도둑을 잡으러 떠났는데 아직까지 아무 소식이 없어요. 흑흑.
참 슬픈 사연이군
우린 복 받은거-
오-
혹시 남자친구의 이름이 동키콩….
!
어머! 어떻게 그걸! 그분을 보셨나요!
우웩!

그분은 유명해지셔서 게임에도 등장하시죠. 바나나를 다 찾았거든요. 아마 용산에 계실겁니다
어머! 그래요!
동키콩을 찾아 떠나는 고릴래!
고마워요!
부디 찾길 바래요!
서울에 도착한 고릴래
오메- 서울은 참으로 희한한 동네구나
애애앵!!
아니! 이런곳에 저런 미인이..

공략본 하나면 문제없어!

드디어 용산에 도착한 고릴래.
그런데, 저 여잔!
어머! 저분은 동키콩!
호호호
꾸핫하하

흑! 동키콩씨가 변심하시다니…
흑
용산
앗! 고릴래!!
고릴래! 어딜 가는거야?
따라 오지 마세요! 미워!
흑흑
다다다…

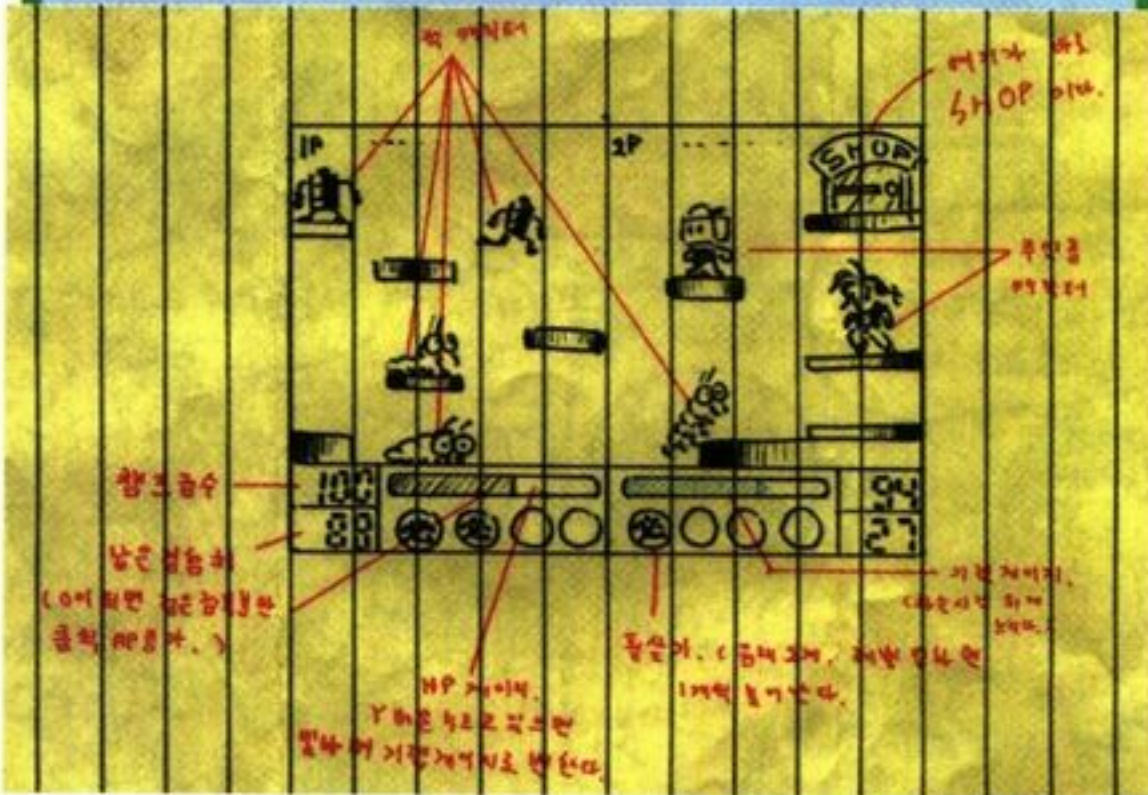
또 깍쟁이 잡았다. 어딜 가는거야? 날 두고서…
와락
뭔가 오해를 했구나? 난 지금 C.F 촬영중이야.
정말?
고릴래! 아직도 날 못 믿는거야? 왜그래?
홱
아!…
볼일 볼려구 그래요
W.C

동키콩! 큰일이야! 바나나를 또 도둑맞았어!!
뭐…뭐!!
W.C
우다닥
크크..
와다다
글쎄… 죽었던 보스가 다시 살아나서 바나나를 몽땅 가져고 가버렸어.
그럼 동키콩씨는 또 바나나를 찾아 떠나실건가요?
아냐! 이제 그럴 필요없어.
채뺀질에게 내가 부탁해 놓은것이 있지? 채뺀질!
여기
삭

동키콩 단행본이야! 여것만 있으면 문제없어!
아! 그렇군요!
뭐야! 여긴 광고만화잖아 —!
재미있게 좀 써봐라!
년종더 갈그려!
우왁 김종팔 살려!
우왁 난 그림 그린 죄 밖에 없어!
컷면과 김종팔은 광고만화를 만들어서 독자들에게 맞았다. 그러나 여것은 언론탄압에 의한 왜곡된 만화…… 배후 조종자는 과연?
크핫하 —
전 아니유 —
1994. 12. 18. ART BY J.I.S.

나도 시나리오 작가

챔프명인열전

만들고 싶었던 게임을 이 지면을 통해 실현시킨다. 이 코너에서는 독자 여러분들이 보내주시는 아이디어에 따라 게임을 만들고 있습니다. 계속해서 보내주시는 여러분들의 아이디어는 도움이 많이 되고 있습니다.

팀원을 모집합니다 Adamas로

네오액션팀에서는 「챔프명인열전」제작에 참여하고 싶어하는 팀원을 모집하고 있습니다.

* **나이 제한 없고**
* **가능하면 컴퓨터 통신 사용자를 원합니다.**
* **하이텔**: 메일 주시거나… 게임챔프로 연락 바랍니다.
* **모집부문**

그래픽 : 00명
음악 : 00명
시나리오 & 기획 : 약간명

제 1지원 게임화면

최중흥/ 충남대학교

제 2지원 아이템

김경혜/

제 3지원 상점 아이템

권총:500원	1UP:10,000원
M16:1000원	화염방사기:5,000원
빨간구슬:5,000원	신발:2,000원
파란구슬:4,000원	보호막:3,000원
폭개:3,500원	김밥:2,000원
닭고기:5,000원	자전거:1,000원

최인천/

이상 3명에게는 챔프점수 1,000점씩을 드리며, 이번호에는 최우수상을 받을 만한 작품이 없었기 때문에 슈퍼컴보이 팩은 해당사항이 없겠습니다.

Neo-Action PROJECT #1 CHARACTER ZOMBI

여기서 공격력은 주인공에게 주는 타격
"주인공에게 오는 타격=적의 공격력-(방어력+방어구 방어력)"
여기서 나오는 값이 바로 주인공에게 오는 타격. 그리고 만일 "-" 값이 나올 경우에는 무조건 주인공의 체력 "-5"임.
그리고 방어 상태에서 적의 공격을 맞았을 경우에는 두가지가 있다.
1.그냥 공격을 막았을 때 = 아무런 타격도 입지 않습니다.
2.마법을 막았을 때 = 체력이 5만큼 줄어듭니다.
그리고 'ADA'는 이 게임의 돈 단위.
EXP = 그 적을 죽였을때 얻을 수 있는 경험치.
그리고 적들의 방어력은 일부러 정하지 않았다. 그러면 괜히 복잡해지기 때문에…
그리고 한 화면에 적이 3마리 이상 나오지 않게 만들어야 된다.

진행 스텝진

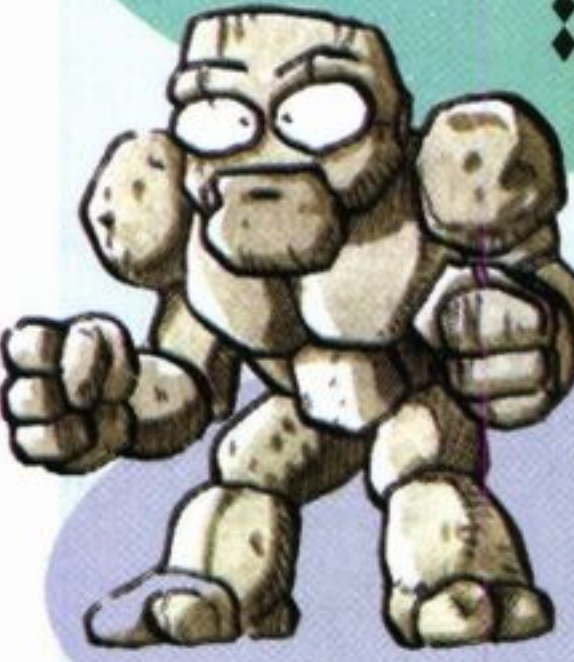
** CopyRight 1994 Neo Action TEAM Entry
** Main Programmer : 김 이일
Sub Programmer : 김 성호, 신 진호, 서 재형, 이 영찬, 이 준곤
** Graphics : 나 수현, 박 효진, 허 유진, 류 충하
** Project : 고 영빈, 나 수현, 정 찬구, 문 정훈
** Sounds & Effect : 김 성호, 박 효진
** Scenarios : 나 수현, 정 찬구
** Tester : 문 정훈
** Special Thanks : 박 광라, 게임챔프

이번에 보내주실 내용

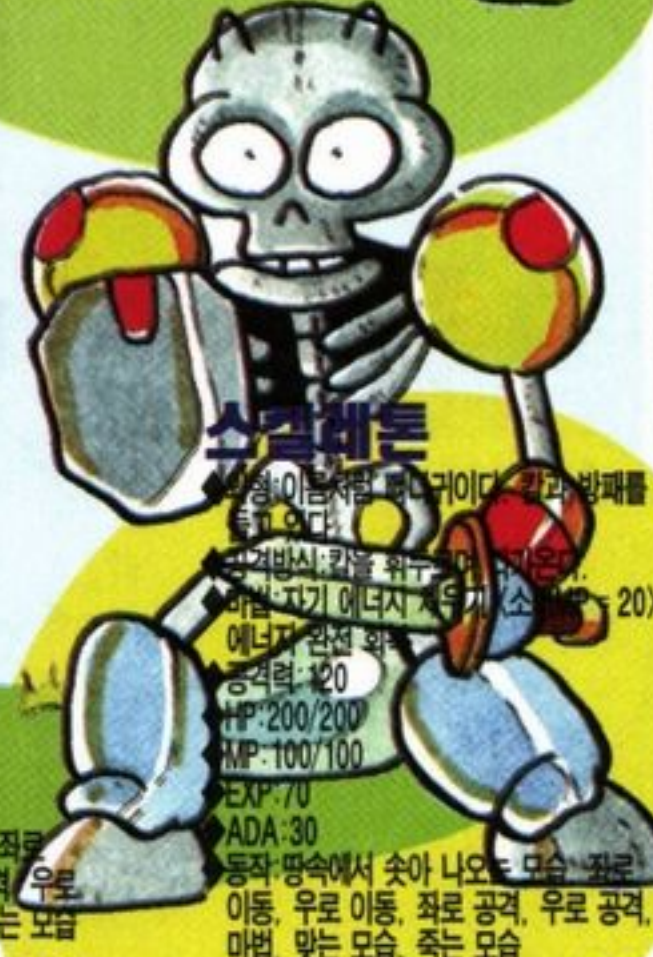
필살기 종류 및 아이템 종류 등 정성어린 응모가 많았습니다. 그런데 등장 캐릭터 일러스트는 당첨자가 없었습니다. 다음달에 한번 더 기회를 부여하겠습니다. 등장 캐릭터의 필살기와 일러스트를 보내주세요.
참가 요령은 지난 94년 12월호를 참조하세요.

제작중인 「명인열전」 적 일람표

스톤 버스터
◆외형:개(DOG) 비슷하게 돌덩어리가 요상하게 뭉쳐 있다.
◆공격방식:대각선으로 돌맹이를 던져 대략 75도 각도로 던진다.
◆마법:없음.
◆공격력:10
◆HP:50/50
◆MP: 0/ 0
◆EXP:5
◆ADA:5
◆동작:서있는 자세, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 맞는 모습, 죽는 모습

좀비
◆외형:침을 흘리며, 한쪽 눈은 감고 있고, 두손을 앞으로 내밀고 있다.
◆공격방식:달려온다. (발부분이 둥글게 되면서)
◆마법:거미줄(소비MP = 10) 주인공 5초간 동작의 정지
◆공격력:100
◆HP:300/300
◆MP:100/100
◆EXP:70
◆ADA:30
◆동작:땅속에서 솟아 나오는 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 마법, 맞는 모습, 죽는 모습

고 렘
◆외형:돌로 이뤄진 사람이다.
◆공격방식:고렘펀치로 공격한다.
◆마법:없음.
◆공격력:30
◆HP:70/70
◆MP: 0/ 0
◆EXP:10
◆ADA:7
◆동작:땅속에서 솟아 나오는 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 맞는 모습, 죽는 모습

버섯 몬스터
◆외형:보통 들판에 버섯처럼 피어 있다.
◆공격방식:주인공이 근처에 오면 갑자기 괴물로 돌변!
◆마법:독가루(소비MP=10) 효과:에너지 20감소
◆공격력:60
◆HP:150/150
◆MP: 30/ 30
◆EXP:30
◆ADA:15
◆동작:버섯모습, 좌로 공격, 우로 공격, 마법, 맞는 모습, 죽는 모습

늑대
◆외형:회색과 은빛의 털이 번쩍인다.
◆공격방식:점프로 공격(점프 각도의 가운데 있으면 안전)
◆마법:없음.
◆공격력:50
◆HP:100/100
◆MP: 0/ 0
◆EXP:30
◆ADA:10
◆동작:앉아서 우는 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 맞는 모습, 죽는 모습

스켈레톤
◆외형:이름처럼 해골 귀신이다. 칼과 방패를 들고 있다.
◆공격방식:칼을 휘두르며 다가온다.
◆마법:자기 에너지 채우기(소비MP = 20) 에너지 완전 회복
◆공격력:120
◆HP:200/200
◆MP:100/100
◆EXP:70
◆ADA:30
◆동작:땅속에서 솟아 나오는 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 마법, 맞는 모습, 죽는 모습

슬라임
◆외형:진득 진득한 젤리같은 물체로 구성된 몸을 가지고 있다.
◆공격방식:주인공에게 무조건 다가온다.
◆마법:둘로 나뉘기(소비MP=10, 즉 한번밖에 못쓴다.)(← 난수발생!
◆공격력:30
◆HP:50/50
◆MP:10/10
◆EXP:20
◆ADA:5
◆동작:땅에서 나오는 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 분리, 맞는 모습, 죽는 모습

소울 크라우드
◆외형:형체가 희미한 영혼이다.
◆공격방식:몸을 늘려서 공격
◆마법:순간이동.(제한 없음.)
◆공격력:70
◆HP:200/200
◆MP:——
◆EXP:50
◆ADA:20
◆동작:갑자기 뭉쳐져서 만들어짐, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 순간이동, 맞는 모습, 죽는 모습

메탈 슬라임
◆외형:온 몸이 수은으로 된 슬라임이다.
◆공격방식:주인공에게 무조건 다가온다.
◆마법:둘로 나뉘기
◆공격력:60
◆HP:100/100
◆MP: 10/ 10
◆EXP:20
◆ADA:10
◆동작:땅에서 나오는 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 분리, 맞는 모습, 죽는 모습

데드 나잇
◆외형:사신이다! 낫을 들고 다니는…
◆공격방식:낫을 휘두른다.
◆마법:화염 마법(소비 MP = 5) 주인공 에너지 20감소.
◆공격력:100
◆HP:200/200
◆MP: 50/ 50
◆EXP:40
◆ADA:20
◆동작:차원의 틈새에서 나오는 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 마법, 맞는 모습, 죽는 모습

자이언트 고렘
◆외형:보통 고렘의 두배의 크기다.
◆공격방식:근처에 오면 점프를 해서 땅을 울린다.
(점프로 피하게 만든다.)
◆마법:없음.
◆공격력:50
◆HP:100/100
◆MP: 0/ 0
◆EXP:20
◆ADA:10
◆동작:땅을 울리는 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌로 공격, 우로 공격, 맞는 모습, 죽는 모습

박쥐
◆외형:온몸이 검은 흡혈 박쥐이다.
◆공격방식:주인공에게 물어서 에너지를 빨아 먹는다.
◆마법:없음.
◆공격력:40
◆HP:50/50
◆MP: 0/ 0
◆EXP:10
◆ADA:5
◆동작:거꾸로 매달린 모습, 좌로 이동, 우로 이동, 좌에서 피빨기, 우에서 피빨기, 맞는 모습, 죽는 모습

게임용어 가이드

인스트럭션 카드
instraction card

게임을 플레이하는 방법이나 컨트롤러 조작법 등이 적힌 카드. 주로 아케이드 게임기 본체에 붙이는 단순한 설명서를 가리킨다.

윈도우
window

화면에 나타나는 메시지나 애니메이션 부분을 구별하는 창을 말한다. 롤플레잉 게임의 경우, 캐릭터의 체력 등이 표시되는 윈도우와 대사가 표시되는 윈도우가 주화면상에 별도로 표시된다.

워치모드
watch mode

스포츠 게임이나 보드 게임 등에서 컴퓨터 대 컴퓨터 대전을 설정할 수 있는 것을 말한다. 이 모드를 설정하면 컴퓨터끼리의 대전을 관전할 수 있다.

영구 패턴

게임 전개상 일정 부분의 동작이 연거푸 반복, 게임이 진행되지 않는 상태. 예를 들어, 액션 게임에서 플레이어가 플레이하지 않을 때 적 캐릭터가 일정한 동작을 계속적으로 취하는 것 등을 말한다. 플레이어가 어떤 동작을 취한다면 그 상태는 끝나지만 때로는 그 상태로부터 빠져나오지 못하는 경우도 있다. 이론상 무한대로 게임을 플레이하는 것을 지칭하기도 한다.

HP

히트 포인트(Hit Point)의 약자. 미국의 컴퓨터 메이커인 휴렛 패커드사의 약자이기도 하다.

(페다)의 HP화면

엑스트라
extra

게임 안에서 어떤 조작을 통해서, 또는 아이템을 입수했을 때 플레이어 캐릭터 수가 증가하거나 득점하는 것. 쉽게 말해서 1UP이나 보너스 점수를 말한다.

일렉트로닉 메카

기계 장치와 일렉트로닉 기술의 복합에 의해 동작하는 게임을 통칭하는 말. 아케이드 업소 문 앞에 설치되어 있는 사격 게임이나 크레인 게임 등이 대표적인 예이다.

엔딩
ending

액션 게임에서 가장 최후의 적을 물리쳤을 때, 롤플레잉 게임에서 시나리오 전체를 클리어 했을 때 나타나는 화면과 에필로그 문장을 말한다.

스토리의 결말을 애니메이션과 사운드를 통해 플레이어에게 보여주며, 엔딩 화면이 시작되면 플레이어는 아무 조작도 하지 않는 경우가 대부분이다.

(탄생)의 엔딩 장면

오토 배틀
auto battle

게임에서 전투를 시작할 때 플레이어가 조작하지 않아도 플레이어 캐릭터와 적 캐릭터가 서로 싸우게 할 수 있는 기능이나 상태를 말한다.

오프닝
opening

게임 초반부에 게임의 스토리나 프롤로그를 설명하거나 타이틀과 테마 음악이 흐르는 부분을 말한다.

(페다)의 오프닝 화면

옴니버스
omnibus

단편이 모여 조합을 이루며 구성되어 있는 것을 말한다. 드래곤 퀘스트의 시나리오는 대표적인 시나리오 형식이다.

페다의 옴니버스 시나리오 화면

와프
warp

게임 도중, 맵상에서 지금 있는 곳과는 전혀 다른 곳으로 이동하는 것을 말한다.

월드
world

게임의 무대가 되는 세계 전체. 몇개의 월드가 결합, 또 하나의 거대한 세계를 형성하는 게임도 있다.

월드 맵
world map

게임의 무대 전체, 또는 특정한 무대를 나타내는 지도를 말한다.

페다의 (월드 맵)

겜 훈장

게임의 진행에 어려운 점이 있으십니까? 이 코너는 그러한 독자분들의 엽서를 받아서 문제들을 해결해 드리는 코너입니다. 물론 게임문의 뿐만 아니라 그에 관련된 여러가지 의문사항에도 자세하게 답해 드리는 코너입니다. 가끔 생각해보면 엽서를 보내주시는 모든 분들에게 답해드리지 못하는 것이 너무나도 가슴이 아프지만 그에 비해서 문제가 해결되어 즐거워하는 여러분들의 모습은 상상만으로도 즐겁습니다. 게임에 대한 여러가지 의문사항들을 보내주십시오! 해결해 드리겠습니다!

Q1 안녕하세요. 존경하는 겜 훈장님.
제 질문에 꼭 답해 주시고 잘봐 주세용~ 슈퍼컴보이에 사용하는 UFO를 구입하고 싶은데 정확한 가격과 그 성능들, 그리고 화면에 나타나는 영어들이 무엇을 말하는 것인지를 알려주세요. 영어는 별로 잘하지 못한다는 소문을 들었는데... 자세히 답변해 주세요.
-겜훈장님께 올림-

채승윤/

A 음~ 참으로 긴 질문이군요. 요컨데 요점은 UFO에 대해서 알려 달라는 것 아닌가요? 그럼 알려드리죠. 다만 UFO의 가격이라는 것은 수시로 변하는 것이므로 가격은 정확하게 알려드릴 수가 없어요. 신형은 대략 34~37만원 정도입니다. 그리고 질문의 요지라고 할 수 있는 UFO의 기능에 대해서 말씀드리죠. 우선 현재까지 나와 있는 UFO들이 너무나 많은 관계로 정확한 설명은 역시 힘듭니다. 단, UFO를 사용함에 있어서 반드시 알고 있어야 하는것들을 설명 드리도록 하겠습니다.

UFO에는 화면 제일 상단에 위치하고 있는 것이 카트리지 게임팩을 사용하는 것입니다. 그리고 제일 중요한 것이 있는데 그것은 화면에서 3번째에 위치한 것으로 카트리지 카피 명령어가 있을 것입니다. 이것은 게임의 카피에 쓰이는 명령어로 UFO사용시에 반드시 필요한 것이지요. 그리고 게임을 카피하려면 우선 디스켓이 필요하게 되는데 메뉴의 하단에 'DISK FORMAT'이라는 명령어가 있을 것입니다. 이 명령을 사용하여 디스켓을 FORMAT하고 게임을 카피하면 됩니다. 마지막으로 카피한 게임을 사용하려면 디스켓을 드라이브에 삽입한 후 START DISK GAME 명령어를 사용하면 됩니다.

Q2 겜훈장님 안녕하세요?
저는 슈퍼컴보이용 〔화이널 환타지6〕를 즐기는 독자입니다. 벡터성에서 황제와의 회식을 끝낸 뒤 나르세의 보물창고로 가려하는데 들어갈수가 없습니다. 너무나 어려운 문제 같기에 겜훈장님께 도움을 요청합니다. 어떻게 해야 들어갈 수가 있나요. 그 방법을 가르쳐 주세요.

인명진 /

A 에~ 질문을 하실 때 무엇인가 잘못된 것같군요. 그러니까 나르세의 보물창고가 아니라 마봉벽 감시소 같은데... 어쨌든 회식을 끝낸 후에 마봉벽 감시소로 들어가려면 동료를 재구성해야만 합니다. 그리고 동료중에 반드시 티나 브렌포드가 동료로 들어 있어야만 합니다. 티나 브렌포드 없이는 마봉벽 감시소로 들어갈 수 없습니다. 이후에도 〔화이날 환타지6〕에는 많은 비밀들이 숨겨져 있습니다. 언제라도 연락을 주십시오.

진짜 훈장상! 챔프점수 320점

Q3 친애하는 겜훈장님!
저는 값비싼 네오지오를 구입하여 〔아랑전설 스페셜〕을 즐기고 있는 서울의 게임 매니어입니다. 지난 11월호에 겜훈장님이 가르쳐 주신 〔료 사카자키〕선택법대로 선택하려고 메모리 카드를 샀는데 되지 않습니다. 메모리 카드 장착 후에 더욱더 구체적으로 설명해 주십시오. 꼭! 반드시 해주셔야 합니다!

박홍규 /

A 이 방법은 상당히 예전에 알려드린 것으로 기억하고 있는데 아직까지 되질 않는다는 이야기를 들으니 참으로 마음이 아파서 다시한번 알려 드리겠습니다. 우선은 료사카자키까지 간 후에 그에게 일부러 한번 져줍니다. 그러면 게임을 메모리 카드에 세이브할 수 있는데 그후에 다시 도전하여(물론 데이터 로드를 해서) 료사카자키를 이기고 엔딩이 끝난 후에 가만히 기다립니다. 게임 데모화면에서 ↑←↓→↑A ↑→↓←↑C 를 입력하면 료 사카자키의 "오라오라"라는 목소리가 나올 것입니다. 그러면 성공! 아니면 실패!

Q 겜훈장님! 삼가 문안드립니다. 우선 이것은 아케이드용 〔사무라이 쇼다운〕에 대한 질문 입니다. 소문에 의하면 줌 인, 또는 줌 아웃 상태에서만 싸울 수 있는 방법이 있다던데 그것은 어떻게 하는 건가요? 아시고 계시다면 알려 주세요?

신경수:

A 음~ 이 방법은 있긴 있지만 별로 대전시에 효과를 볼 수는 없을 것입니다. 하지만 원하시니 가르쳐는 드리죠. 우선은 1인이 하오마루나 우쿄를 고른 후에 칼을 잡습니다. 그러면 칼을 잡고 메치는 기술을 사용할 수 있는데 이 때에 2인이 난입대전에 들어가면 됩니다. 이렇게 하면 줌 인이나 줌 아웃 상태로만 게임을 할 수가 있습니다(그러나 갈포드나 한조의 분신술을 사용할 경우 원래의 상태로 돌아갑니다).

Q 겜훈장님! 질문사항이 있어서 엽서드립니다. 슈퍼컴보이의 〔성검전설2〕를 즐기고 있는 유저로서 게임을 진행하다 보면 강력한 보스와 대항하면 항상 패하는데 대결시에 이길 수 있는 좋은 방법을 가르쳐 주세요. 부탁드립니다.

이진철:

A 게임의 진행시에 강력한 적들과의 상대는 플레이어를 불안에 떨게 하는 충분한 요소가 되지요. 그렇기 때문에 진철군의 마음을 십분 이해하고도 남습니다. 그러면 좋은 묘수하나를 알려드리죠. 이 묘수는 우선 레벨이 높은 무기를 랜디에게 장비시키도록 합니다. 그리고 나서 가장 레벨이 낮은 무기를 프림에게 장비하도록 하고, 랜디가 지니고 있는 무기의 파워 게이지를 최대로 올려 놓은 뒤 랜디와 프림의 무기를 교환하도록 합니다. 그렇게 하면 무기의 파워 게이지가 역으로 감소하는 현상이 나타나는데 모든 파워 게이지가 사라지고 난 후에 공격하고 싶은 적앞에서 버튼을 놓아 보십시오. 그러면 공격당한 적의 충격 수치가 999로 나타날 것입니다.

참으로 재미있고 실용적인 묘수이지만 사용이 너무 복잡하다는 것이 흠이지요?

겜훈장 리스트상! 챔프점수 500점
이동근/

겜훈장 인기상! 챔프점수 320점
이상록/

Q 안녕하십니까?
저는 대구에 사는 아주 평범한 학생입니다. 현재는 PC엔진을 가지고 있고 그중 수퍼 알라딘보이로도 유명한 〔랑그리사〕를 즐기고 있습니다. 그런데 이 〔랑그리사〕에서 제가 가장 마음에 들어하는 비주얼을 한번씩밖에 볼 수가 없어서 너무나 아쉽습니다. 비주얼만 골라서 볼 수 있는 방법은 없을까요?

정지원:

A 후후후... 아직 게임을 끝까지 클리어하지 못했나보군요. 아니면 게임은 끝났는데 마지막을 제대로 안봤던지... 우선 게임도중 비주얼만 볼 수 있는 비법을 가르쳐 드리지요. 그러나 이 비법은 게임의 엔딩에 나오는 비법이기도 합니다. 먼저 타이틀 화면에서 콘트롤러의 아래와 II버튼을 계속 누르십시오. 그러면 이상한 소리가 나면서 비주얼 셀렉트 화면이 출현합니다. 보고 싶은 비주얼을 상하로 선택하여 I버튼을 누르면 스타트됩니다. 이 비법으로 엔딩과 캐릭터 소개도 볼 수 있으니 엔딩에서 자세히 살펴 보세요.

Q 에~ 그러니까 저는 모든 슈팅 게임과 액션 게임을 고난이도로 클리어하는 것을 자랑으로 삼고 있는 학생입니다. 이번에 〔소닉윙스〕라는 게임을 구해서 하고 있는데 이 게임에 초초난이도 모드가 있다고 하더군요. 그것을 어떻게 해야 하는지에 대해서 알려 주십시오.
- 부산에 사는 매니어가 겜훈장님께...-

진창남:

A 우선은 〔소닉윙스〕를 제작한 회사인 '비디오 시스템'의 로고화면에서 〈L〉버튼을 누르고 좌, 하, 우 〈X〉〈Y〉〈A〉〈B〉, 좌, 하, 우, 하 〈X〉〈Y〉〈A〉〈B〉를 누르면 우선은 옵션에서 컨티뉴가 18번까지 설정됩니다. 왜! 수퍼 모드를 질문했는데 이것부터 가르쳐 주냐고 배부른 소리(?)를 할지도 모르지만 그만큼 어렵기 때문입니다. 그후에 타이틀 화면에서 다시 커멘드 입력을 하십시오.우선은 〈R〉버튼을 누르시고 상, 좌, 하, 우 〈B〉〈A〉〈X〉〈Y〉를 눌러보십시오. 그러면 옵션에서 레벨을 수퍼까지 설정할 수 있을 것입니다.

Q 겜훈장님! 너무나 부탁드리고 싶은 것이 있었서 이렇게 글을 씁니다. 물어보고 싶은 것은 다름이 아니라 〔브레스 오브 화이어〕라는 게임으로, 이 게임에서 주인공이 구해야 하는 최후의 변신능력과 소문으로 들은 진짜 엔딩에 대해서 알려 주십시오. 게임에 푹 빠져 있는 저를 구해주세요!

고영훈:

A 아니~! 아직도 이 게임을 이렇게까지 좋아하시는 분들이 많다니! 사실 〔브레스 오브 화이어〕에 대한 문의가 영훈군 혼자만은 아니었습니다. 그래서 이번에는 특별히 상당수의 분들이 질문 하셨던 이 게임의 미숙한 엔딩을 완벽하게 보는 법을 가르쳐 드리겠습니다.

우선 아가미 드래곤 시리즈의 모든 무기가 필요하며 무기의 준비가 끝난 후에는 평온의 물이 있는 평온의 사당으로 가야합니다. 평원의 사당은 로메르 마을 남서쪽 끝에 있는데 평온의 물을 받는 계단으로 내려가서 평온의 물을 손에 넣습니다. 그리고 그곳을 조사하면 사당이 나오는데 그곳에서 류 최강의 변신마법을 얻을 수가 있을 것입니다(단, 덩크의 변신마법을 사용하면 안돼요~).

그후에 그 변신마법을 가지고 보스인 쥬더스를 물리치고 미리아에게로 가서 미리아를 화나게 만드세요. 그후에 류의 본신마법을 사용하면 미리아가 진짜 악마로 변해서 일행을 공격해 오는데 그것을 물리치면 진정한 엔딩을 볼 수가 있을 것입니다(주의해야 할 점은 변신마법은 굉장한 공격력을 가지고 있지만 마법공격에 약하다). 또 크라인의 항아리에 평온의 물을 담으면 최고의 회복능력이 나타납니다.

GAME TEACHER BEST 1

X세대 훈장상! 챔프점수 300점

심규옥/

Q 조금은 옛날 게임의 질문인 것 같아서 안하려고 했지만 궁금해서 편지를 보냅니다. 〔드래곤 볼〕에서(물론 SFC판이고요) 일행이 볼을 가지고 큐이를 물리친 다음에 헤매게 되는데 어떻게 해야 하는지요. 그리고 패밀리의 〔드래곤볼 외전〕에서 오공으로 진행할 때 디스트론 가스가 어디에 있는지 모르겠습니다. 설명해주세요.

유일환:

A 〔드래곤 볼〕이라... 생각해보니 그리운 게임이군요. SFC판에서 손오공이 초사이어인으로 변신할 때의 기분은 하늘을 날아가는 듯했는데...(음~ 이거 쓸데 없는 소리를 너무 많이 한 것같군) 일단은 큐이를 쓰러뜨린 후에 지구에서 타고온 우주선으로 카르고를 발견하여 가면 됩니다. 이때 우주선은 게임화면의 왼쪽에 있으며 그곳에서 도도리아와의 싸움이 벌어지게 되지요. 그리고 〔드래곤볼 외전〕인 사이어인 절멸계획에서 디스트론 가스는 그랜드 아폴론 마을에서 정보를 얻은 후 남서쪽의 산으로 가면 됩니다.

힘내라! 게임 마스터상! 챔프점수 150점

김호신/

Q 궁금합니다!! 차세대 머신으로 등장하는 '수퍼 32X'는 수퍼 알라딘보이에 사용하는 업 그레이드용의 부스터라고 들었습니다. 그렇다면 기존의 수퍼 알라딘보이에서 사용하던 팩들은 계속 그대로 사용할 수 있나요? 꼭 답해 주십시오!

지종환:

A 가만히 생각해보니 요즘은 차세대기가 눈앞에 나타날 때가 되어서 모든 사람들의 시선이 차세대기에 쏠려 있는 것같군요. 특히 '새턴'과 같은 이미지로 부각되고 있는 '수퍼 32X'에 대해서 물어보는 것도 전혀 무리는 아니겠지요. 그렇다면 질문에 대한 답을 해드리겠습니다. "물론 사용이 가능합니다. 이 기기는 수퍼 알라딘보이의 상부에 접속하여 파워 업하는 옵션이므로 자유로이 탈착이 가능하고 얼마든지 기존의 소프트를 즐길 수가 있습니다. 이 이외의 다른 차세대기에 관한 것도 얼마든지 엽서를 보내주십시오.

Q 안녕하십니까? 겜훈장님. 제가 이렇게 엽서를 보내게 된 이유는 현재 제가 너무도 재미있게 하고 있는 FC용 〔화이어 엠블렘외전〕에 난이도 조절이 가능하다는 이야기를 들었기 때문입니다. 이거 정말 가능합니까? 이게 된다면 정말 좋을텐데...

김용조 :

A 이 〔화이어 엠블렘〕을 쉽게 하는 방법이 있습니다. 바로 NORMAL과 EASY모드를 나오게 하는 것인데 우선은 타이틀 화면에서 START버튼을 눌러서 게임으로 들어가야만 됩니다. 진행하려 하는 세이브 화일을 선택하는 화면에서 1P쪽의 패드에 있는 SELECT 버튼과 START버튼을 동시에 눌러 보십시오. 그러면 EASY와 NORMAL의 두가지 난이도 선택이 가능하게 될 것입니다.

Q 안녕하십니까? 겜훈장님. 처음으로 엽서를 보내게 되는 유길환이라고 합니다. 제가 엽서를 보낸 이유는 다름이 아니라 조금은 때 지난 게임이지만 SFC용의 「아랑전설 2」를 하고 있는데 이 게임에 등장하는 사천왕을 사용하고 싶기 때문입니다. 너무나 알고 싶은 마음에 엽서를 드립니다. 참고로 8인밖에 등장하지 않는 게임의 슬픔을 아시나요... 요즘에 보면 〔킹 오브 화이터즈 '94)라는 게임에서는 24명이라는 엄청난 캐릭터들이 나오는데, 제발 저의 게임에서는 24의 딱 절반인 12명이 나올 수 있게 해주세요.

유길환 :

A 아이고, 대단히 장황하고도 엄청난 사연이었습니다. "그렇게 캐릭터 수가 적은 것이 억울하면 돈을 모아서 네오지오 사시죠"라고 말하고 끝낸다면 그것은 이 겜훈장이 여러분들의 성원에 배반하는 일이기 때문에 그럴 수는 없지요. 그렇다면 「아랑전설2」에서 사천왕이 등장하는 방법은 있는가!? 물론 있습니다(빠빠라~!). 이것은 전원을 넣고 화면에서 타카라의 로고가 나올 때B, A, X, Y, 상, 하, 좌, 우, L, R의 순서로 입력을 아주 재빠르게 합니다. 이때에 테리 보가드의 '오케이~!'라는 소리가 나온다면 비법는 성공한 것입니다.

그럼 12인으로 즐겁게 플레이하며 8인의 설움을 잊어버리기 바랍니다...

금단의 비법

알고 싶습니까? 그럼 읽어 보세요!!

여러분 안녕하십니까? 이 코너는 평소 여러분들이 알고 싶어할 만한 게임들의 비법과 인기순위에 올라 있는 게임들의 비법들을 알려 드리는 코너입니다. 물론 비법중에는 여러분들이 소유하고 있지 않은 팩도 있지만 독자들의 요청을 최대한 반영한 게임들 입니다.

보내주신만큼 드려요!

이 코너를 사랑해 주시는 독자분들 중에서 자신만이 알고 있는 비법들이 있다면 주저 말고 엽서나 FAX를 이용하여 연락을 주십시오. 비법들을 책에 실어 드리는 것은 물론 IBM PC게임과 소정의 챔프 점수를 드립니다. 자! 그럼 금단의 비법들에 도전하세요!

보내실 곳은 아래의 주소로 보내시면 됩니다.

보내실곳 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호: 140-111 [금단의 비법] 담당자 앞

챔프 제공 금단의 비법!

모탈 컴배트II SFC 숨겨진 2명의 캐릭터

말도 많고 이야기도 많은 〔모탈컴배트II〕에 드디어 비법이 한가지 발견됐다. 이것은 숨겨져 있는 2명의 캐릭터를 찾아내는 것인데 그 방법은 각각 다르다.

우선 1명, 그는 '스모크'라고 불리우며 백과 흑의 닌자복을 입은 캐릭터이다. 출현방법은 대전모드를 선택하여 샹청 스테이지에서 싸우고 화면의 우측하단에 남자의 얼굴이 나타날 때 하,스타트버튼을 누르자. 그렇게 하면 갑자기 화면이 바뀌며 스모크와 싸우게 된다.

이것은 닌자의 복장. 약간 이상한 녀석이다

이번에는 '리치 제이드'라는 이상한 녀석을 불러내 보자. 스토리 배틀을 진행하다 보면 비밀의 남자(스테이지 진행에서는 〔?〕마크가 되어 있다)가 등장하는 스테이지전의 상대를 로우 킥만을 사용하여 이기도록 하자. 그렇게 하면 제이드라는 이름의 여성 닌자가 등장할 것이다.

비밀의 남자 스테이지의 적을 로우 킥만을 사용하여 이길 수 있다면…

강하다! 그러나 이길 수 없는 상대는 아니다

호혈사 일족 SFC 소녀를 좋아하는 당신

등장하는 캐릭터가 전부 이상한 녀석들로 구성되어 있었던 아트라스의 「호혈사 일족」. SFC판에서는 게임의 주인공인 오타네를 대전모드중에 계속해서 젊은 아가씨 상태로 싸우게 만들 수 있다.

이 비법은 소녀들을 좋아하는 유저들에게는 최대의 비법일지도 모른다. 하지만 이 비법이 유효한 것은 대전모드뿐이니 유의하기 바란다. 그리고 오타네는 노인일 때가 더 강하기 때문에 큰 의미가 없는 비법일지도…

「호혈사 일족」의 모드 셀렉트 화면에서 I콘트롤러쪽의 Y,B,A를 누른 채로 VS모드를 선택. L,R을 누르면서 오타네를 선택하면 아래와 같이 대전 개시부터 젊은 아가씨 상태로 된다.

원래대로 돌아가기 때문에 소극적인 노인이었지만…

이제는 적극적인 노인(?)으로…

아가씨로 화이트다!

소드월드 SFC 2 SFC 디버그 모드에서 시나리오 셀렉트

테이블 토크 RPG를 게임화한 것으로 유명하였던 전작의 후속편. 이번의 후속편 '고대의 거인'에 대단한 비법이 발견되었다. 이것으로 전혀 다른 새로운 게임이 될지도…

마을에서 마을로 이동할 때에 셀렉트 버튼을 누르면 사진과 같은 윈도우가 열린다.

마을에서 마을로 이동시에 셀렉트 버튼을 누르면 이러한 디버그 모드가 나온다

여기에서 주목할 만한 것은 시나리오 콘트롤과 뮤직 콘트롤인데 이것으로 인해서 플레이어들의 기본 목적과는 전혀 상관없이 새로운 모험을 즐길 수 있는 것이다.

3가지 항목의 조작에 의해서 이벤트가 즐거워진다. 너무나 편리한 시스템

퍼팩트 일레븐 SFC 선수 모두가 최상의 컨디션

이 방법은 갑자기 선수 전원이 최상의 컨디션이 되는 방법이다. 이 게임에서 전원이 최상의 컨디션이 된다면 시합의 진행이 굉장히 쉬워지게 될 것이므로 이 방법을 소개하도록 하겠다.

우선 타이틀 화면에서 2P 콘트롤러를 사용하여 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A의 순으로 버튼을 누른다. 여기에서 커멘드 입력에 성공하면 실황중계자의 목소리가 나온다. 그후에 오픈 게임을 선택하고 플레이하면 전선수가 컨디션이 최고조에 이르게 된다. 이것으로 각선수들의 스피드와 킥 위력이 베스트 상태로 플레이할 수 있다.

이 타이틀 화면에서 커멘드를 입력한다

오픈 게임으로 시합을 시작하면 선수교대 화면으로 들어가자

각 선수의 이름 왼쪽에 표시되어 있는 표정이 모두 최고조의 상태로 되어 있다

열투! 사무라이 스피리츠 GB 두가지 재미있는 비법

게임보이에 「열투 사무라이 스피리츠」라는 게임이 있다는 사실은 모두 알고 있을 것이다. 이 아기자기한 게임에 재미있는 비법이 두가지가 발견되었기에 그것을 소개하고자 한다. 이 게임을 가지고 있는 독자들이라면 한번쯤 해보기를…

마마하하 없이 공중에 매달린다

우선 이 비법을 사용하는 방법은 간단하다. 아므베 야트로(커멘드는 →↘↓↙←+베기)로 마마하하를 상대방에게 날려버린 후에 마마하하에게 매달리는 커멘드(↓↙←+베기)를 입력하면 된다. 혼자서 공중에 매달린 채로 움직이고 있는 나코루루를 본다면 조금은 이상한 기분이 들지도 모르겠다. 물론 이 상태에서 공격도 가능하기 때문에 2중 연속기로 사용해도 괜찮은 기술이다.

↑마마하하를 날려보낸 상태에서 커멘드를 입력하면…
→나코루루 혼자서 공중에 매달리게 된다

공중 슬라이딩

이 기술은 설명서에는 나와있지 않은 위와 같은 버그 기술중의 한가지이다. 우선은 우쿄의 제비 되돌리기를 사용한 후에에 차기버튼을 연타하자. 그렇게 하면 우쿄가 기술후에 낙하하면서 슬라이딩 공격을 하게 된다. 이 기술은 상대방을 화면의 끝으로 몰아넣은 후에 2단공격이 가능한 기술이다. 실제로 사용해보면 반격 받을 일도 없기 때문에 상당히 좋은 기술이라고 할수 있다.

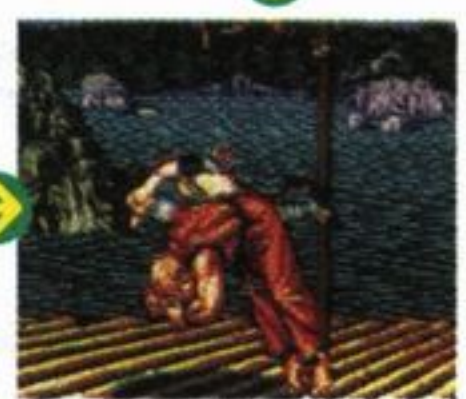
↑제비 되돌리기를 사용한 후에 차기버튼을 연타하자. 그렇게 하면…
→위와 같이 공중에서 슬라이딩을 하게 된다

아랑전설스페셜 MD 슬로우 시합을 할 수 있다

이 방법은 화면의 움직임이 느려지는 이상한 비법. 그러나 이 덕택으로 쉽게 상대를 제압할 수도 있다.

우선은 전원을 넣고 〔TAKARA〕로고가 나올 때 료 사카자키를 불러낸다. 다음은 라이센스 모드에서 료를 선택하여 게임을 시작하고 최후의 일발은 던지기 기술로 끝내도록 하자. 그렇게 하면 그다음 시합부터 움직임이 느려지게 된다.

이 화면에서 커멘드를 입력하여 료를 불러낸다

라이센스 모드에서 료 사카자키를 선택하여 플레이한다

던지기 기술로 최후를 장식하자!!

다음 시합부터 어째서인지 슬로우 시합을 할 수 있게 된다

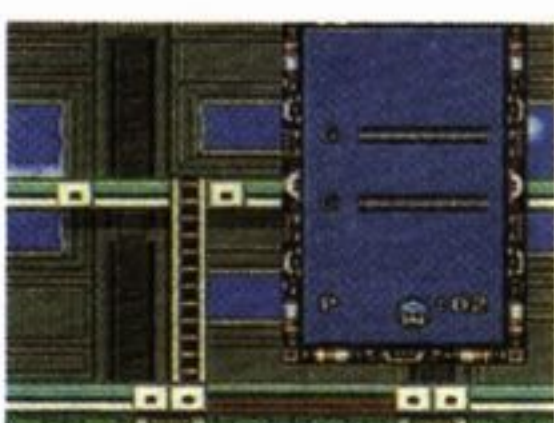
록맨메가월드 MD 처음부터 무기를 소유하자

우선 보스를 무찌른 상태의 데이터를 로드한다. 타이틀 화면이 나오면 B버튼을 누르고 세이브 데이터 선택화면으로 돌아가자. 그리고 아무것도 세이브되어 있지 않은 데이터로 게임을 시작한다. 그러면 아까 데이터 안에서 세이브한 무기를 가진 상태로 게임을 시작할 수 있다.

강하다! 그러나 이길 수 없는 상대는 아니다

이 타이틀이 나오면 다음은 B버튼을 누르자

세이브 선택화면으로 돌아오면 아직 보스를 무찌르지 않은 데이터를 선택하자

또 처음부터 게임을 시작하자

그러면 무기를 가진 채로 게임을 시작할 수 있다

소닉과 너클스 MD 여러 게임을 녹음할 수 있다

「소닉과 너클스」에 「소닉2」와 「소닉3」을 녹음시켜 너클스로 플레이하기도 하고, 새로운 스테이지를 즐기고 있는 소닉팬 여러분께 공개하는 최신 「소닉과 너클스」의 금단의 비법. 소닉의 팬이라면 가지고 있을 「소닉 스핀볼」 등 다양한 게임을 녹음시켜 즐길 수 있는 방법!

다른 게임 소프트를 녹음하여 전원을 연결하면 경고화면이 나타나지만 여기서 설명하는 커멘드를 입력하면 '스페셜 스테이지'를 플레이할 수 있다. 녹음한 게임 소프트에 따라서 스테이지가 변하기 때문에 여러 게임을 녹음해 보는 것도 재미있을 듯. 그러나 그중에는 녹음할 수 없는 소프트도 있으므로 주의해야 한다. 또한 「소닉1」을 녹음할 때는 조금 독특하여 클리어하면 다음 레벨로 진행할 수 있을 뿐만 아니라 패스워드 기능도 첨가된다.

「소닉1」을 녹음

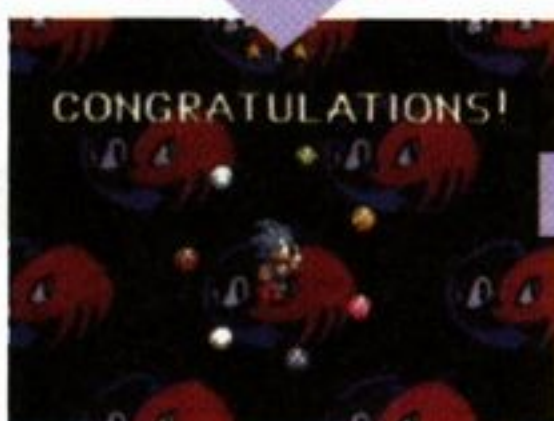
이 게임에 등장하는 캐릭터들이 플레이어를 맞이해 준다. 그러나 이대로는 아무 것도 시작할 수 없으므로 다음의 커멘드를 입력한다

경고화면에서 A,B,C 버튼을 동시에 누른다

"NO WAY"가 "GET BLUE SPHERES"로

경고 메시지가 화면과 같이 변해 스페셜 스테이지를 즐길 수 있게 되었다! 스타트 버튼을 누르고 한번 플레이해 보자

스페셜 스테이지의 전개

「소닉과 너클스」에서 본 적 없는 스테이지가 갑자기 등장한다. 과연 클리어할 수 있을까?

클리어하면

클리어하면 이와 같은 화면이 된다. 퍼펙트로 클리어하면 더욱 놀라운 일이 일어난다

다음 레벨로 도전

다음 레벨로 진행해 보자. 화면 하단의 코드를 메모해 두면 전원을 끊어도 다시 그 순간부터 재개할 수 있다

「소닉 스핀볼」을 녹음

「소닉 스핀볼」을 녹음했을때 경고화면. 위에서 소개한 화면과 같다

경고화면에서 A,B,C을 동시에 누른다

스페셜 스테이지

이것이 「소닉 스핀볼」을 녹음하여 즐길 수 있는 스테이지

독자가 제공한 금단의 비법

이 코너는 독자 여러분들이 정성껏 보내오신 엽서를 소개하는 난입니다. 많은 노력 끝에 발견한 금단의 비법들을 모두에게 알려주는 것도 나쁘지는 않겠죠

화이널 환타지6 SFC 일석이조와 그 이용법

1. 알테마와 라그나로크(라이트 브링거)를 동시에 얻는 법

이 방법은 라그나로크라는 최후의 검 한가지로 두개의 효과를 볼 수 있는 방법입니다. 우선은 라그나로크를 얻을 수 있는 나르셰로 가서 무기점의 할아버지에게 라그나로크와 피에 젖은 방패를 받도록 합니다. 그 다음 무기점에서 받은 라그나로크를 콜로세움으로 가서 걸고 등장하는 몬스터를 이기면 라이트 브링거를 얻을 수 있습니다.

라이트 브링거를 얻은 후에 피에 젖은 방패를 장비하고 그 저주를 풀어 영웅의 방패로 만들기 위해 250회 전투를 합니다. 그리고 피에 젖은 방패가 영웅의 방패로 변하게 되면 아이템란에서 영웅의 방패를 조사해 보면 됩니다. 그러면 그 영웅의 방패의 스테이터스 상승치 부분에 알테마 X1이라고 써 있을 것입니다. 영웅의 방패를 장비한 채로 약100회정도 전투를 계속하면 알테마를 얻을 수 있을 것입니다.

2. 알테마 5연발 사용비법

우선 알테마 비법을 가지고 있는 캐릭터에게 2연속 마법 사용 아이템인 '소울 오브 사마사' 라는 아이템을 장비해 줍니다. 그리고 이 경우에 스리스타즈나 금목걸이 등을 하나 더 장비해도 상관 없습니다.

위의 방법대로 한 후에 전투에 들어가서 첫번째 마법은 알테마를, 두번째 마법은 퀵마법을 사용합니다. 이 때에 순서가 바뀌면 절대로 안됩니다.

알테마를 사용함과 동시에 적은 9999의 데미지를 입으며 시간은 멈추게 됩니다. 그리고 다시 연속마법을 지정하여 알테마를 두번 쓰면, 적은 추가로 19998의 데미지를 입으나 아직 커멘드가 한번더 남게 됩니다. 그 때에 다시금 알테마를 2번 사용하면 결과적으로 적은 하단에 49995라는 무지막지한 데미지를 입게 됩니다.

3. 적에게 11만~13만의 충격적 데미지를 주는법

①겐지의 장갑을 장비한다.
②개전의 증명 장비.
③HP를 999까지 올립니다.
④양손에 알테마 웨폰과 라이트 브링거를 장비.
⑤마법인 "퀵"을 확보.
⑥전투개시 후에 마법 "퀵"을 사용.

위의 순서대로 하면 16연타의 공격이 가능하게 되며 알테마 위폰은 사용자의 HP에 의해서 공격력이 결정되므로 절대적인 데미지를 줄 수 있게 됩니다.

챔프점수 1,000점

김효산/[blurred]

화이널 환타지6 SFC 매슈와 애드가의 비법

에~ 우선은 미국에서 엽서를 보내 왔다는 사실에 대해서 놀라지 않을 수 없군요. 너무나 너무나 감격한 나머지 눈물이… 그것도 한꺼번에 두가지의 비법들을 적어 보내 주셨는데 앞으로도 많은 엽서를 부탁드려요. 노경훈씨! 감사 감사!

1.매슈의 필살기 몽환투무 얻는 법

FF6에 등장하는 매슈는 몽크로 엄청난 힘의 소유자 입니다. 이러한 몽크는 독자적인 필살기를 가지고 있는데 이 매슈에게는 일반 시나리오 진행시에 상당한 레벨업을 하지 않고는 얻을 수 없는 최고의 필살기가 있습니다. 그 이름은 몽환투무! 그래서 이 필살기를 쉽게 얻을 수 있는 방법을 소개하고자 합니다.

우선은 마대륙에 의한 대륙붕괴 후에 세처를 만나서 비공정을 손에 넣어야 합니다. 그리고 비공정을 손에 넣은 후에 세계를 돌아다니다 보면 북쪽에 나무 5개가 십자로 늘어서있는 곳이 보일 것입니다. 그 나무들의 가운데로 들어서면 갑자기 화면이 바뀌고 죽은 줄 알았던 매슈의 스승 '던칸' 이 살고 있는 집이 나옵니다. 그곳에서 던칸에게 말을 걸면 최고의 필살기인 몽환투무를 얻을 수 있습니다.

이 비법으로 부디 조금이라도 쉽게 엔딩을 보시기를 바랍니다.

2.최고의 기계인 에엉거 얻는 법

이 비법은 매슈의 형인 에드가와 관계된 비법입니다. 에드가는 자신의 주특기로 '기계' 라는 커멘드를 사용하는데 기계의 위력은 대단합니다. 그런데 그 기계중에 최고의 힘을 발휘하는 기계를 얻을 수 있는 방법이 있어서 알려 드리려고 합니다.

우선은 록크에게 분도르(ぶんどる)라는 커멘드가 나올 수 있도록 액세서리를 장비하고 '흙탑' 으로 갑니다. 이곳에서는 간혹 간마(ガンマ)라는 적들이 등장하는데 이 때 록크의 분도르를 사용하면(훔치기의 확률이 낮으므로 여러번 시도해야 한다) 「에엉거」를 얻을 수 있습니다.

챔프점수 1,000점

감격! 이 먼곳까지…

노경훈/[blurred]

화이어 엠블렘 외전 FC EASY모드 발견

식어가는 FC시장에 활력을 불어넣기 위해서 닌텐도에서 발매되었던 「화이어 엠블렘 외전」은 상당한 인기만큼이나 어려운 게임입니다. 그런데 이 게임에 쉽게 진행할 수 있는 EASY모드가 있기에 알려드리려고 엽서드립니다. 게임의 시작시에 세이브 화일을 선택할 때 셀렉트와 스타트 버튼을 동시에 누릅니다. 그렇게 하면 화면의 우측 하단에 NORMAL과 EASY의 두가지 모드가 나타납니다. 이렇게 하면 일반적인 산적들에게도 경험치 98정도씩을 받을 수 있습니다. 즐겁게 게임을 즐기시길 바랍니다.

챔프점수 500점

민경렬/[blurred]

국내 최초의 게임 기획/제작 입문서

나도 게임을 만들고 싶어 !

풍부한 그림, 컬러풀한 화보, 만화로 구성된 내용 전개 !
게임 개발 ! 이제 국내서도 가능합니다 !

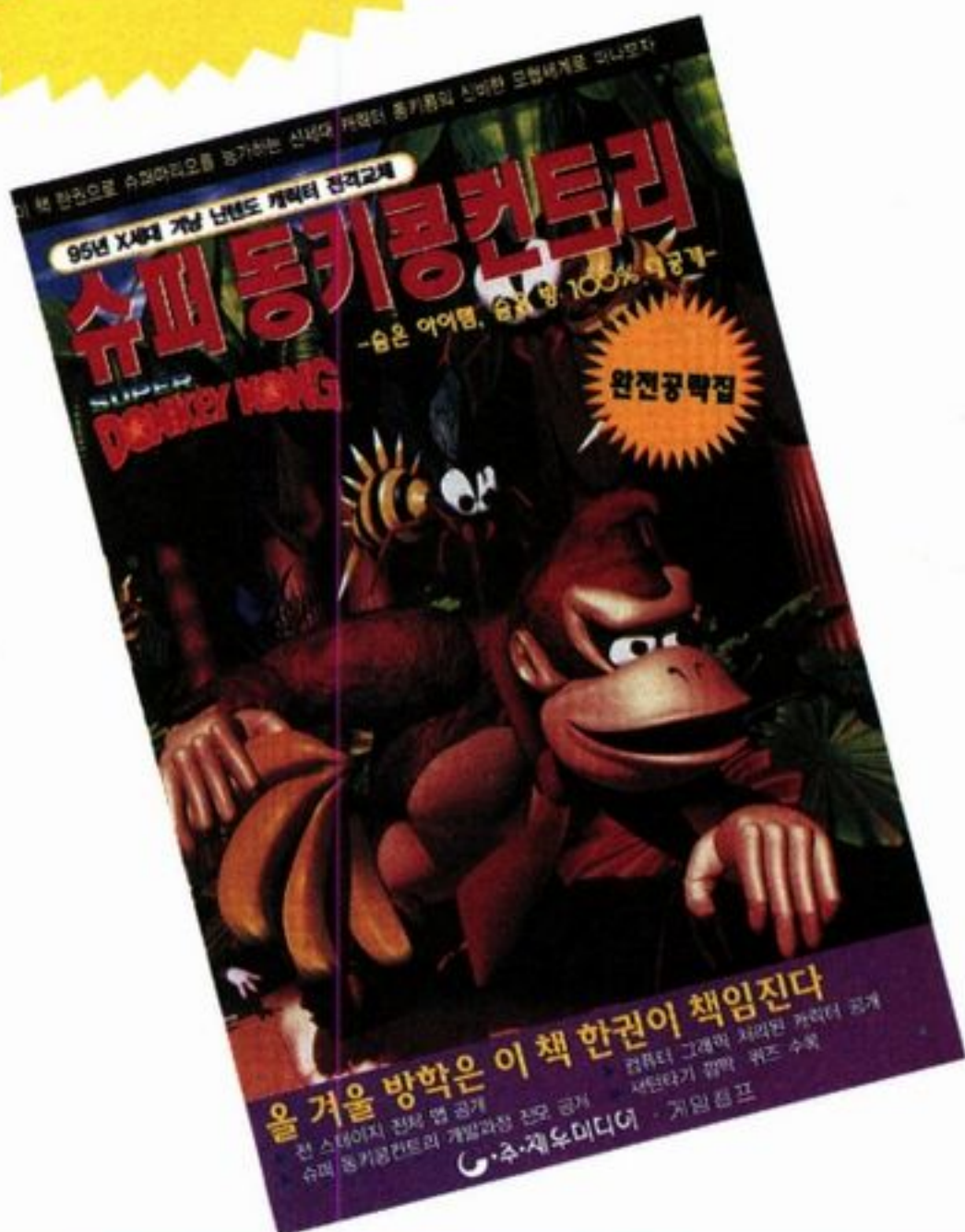
슈퍼마리오의 미야모토 시게루,
드래곤 퀘스트의 호리이 유지,
화이널 환타지의 사카구치 히로노부,
일본 게임계 신화의 주인공들입니다.
게임을 만드는 방법과 필요한 도구,
게임을 만드는 사람들의
생생한 체험담과 육성이 그대로 담긴 책
〈나도 게임을 만들고 싶어 !〉는
당신이 오래 기다리신 책입니다.

100만원 현상공모
제3회 게임 시나리오
공모전 필독서 ! !

시바오 히데노리 · 카사이 오사무 지음
〈게임챔프〉 편집부 옮김
값 5,500원

슈퍼 동키콩 컨트리, 완전단행본

절찬판매중 ! !

올 겨울방학이 전혀 지루하지 않다

하, 하! 여러분이 클리어한 것은 전부가 아닙니다.
숨은 방을 모두 찾아야 진짜 매니어랍니다.

32메가 초용량 폭발 ! !
동키와 디디는 바나나를 전부 찾았다.

* 숨은 아이템, 숨은 방은 이제 내 손안에 있다.
* 전스테이에 걸친 맵 완전 공개
* 슈퍼 동키콩이 만들어지기까지의 개발비화
* 동키콩의 캐릭터를 한눈에 알 수 있다
* 깜짝 선물타기 퀴즈 수록
* 숨은 아이템, 숨은 방은 이제 내 손안에 있다.
* 전스테이에 걸친 맵 완전 공개
* 슈퍼 동키콩이 만들어지기까지의 개발비화
* 동키콩의 캐릭터를 한눈에 알 수 있다
* 깜짝 선물타기 퀴즈 수록

(주)제우미디어 게임챔프
가격:5,500원
구입문의:702-3211~4 팩스:702-3215
절찬판매중

챔프 클럽

신상품, 서적, 카세트 테이프
CD, 비디오, 영화, 가볼만한 곳

신상품

하바드 미니코트

겨울철 실내 스포츠의 대명사인 농구를 어디서나 즐길 수 있는 미니코트.

좁은 공간 어디에나 설치, 이동이 가능하고 강철 스탠드, 목재 백보드, 강철링으로 제작되어 매우 견고하다.

■ 판매 : 삼보
■ 연락처 : 02-575-0336
■ 가격 : 98,000원

컴블키드

트랙볼이 내장된 멀티미디어 무선 키보드. 적외선 수신호 방식으로 PC전자파 간섭에 의한 오동작을 피하고 용도에 따라 무선신호 수신기, 무선 키패드, 무선 키보드로 각각 분리되어 수신기 본체에 구애받지 않고 편리하게 사용할 수 있다. 또한 무선 키패드는 윈도우즈 등에서 사용하기 편리한 트랙볼을 내장하고 있어 무선 마우스 기능을 하고 있다.

■ 판매 : (주)옥소리
■ 연락처 : 032-654-0629
■ 가격 : 99,000원

무선 헤드폰 세트

장소에 구애받지 않는 새로운 음악감상을 위한 필수품. TV, 오디오, 카세트 등 모든 음향기기에 사용, 고음질의 스테레오 사운드를 감상할 수 있다.

■ 판매 : 다이아 물산
■ 연락처 : 02-756-8111
■ 가격 : 128,000원

휴대용 게임기

댓츠 굿! 허리 업!

게임 상황에 따라 말하는 게임기. 게임기 하나로 68가지의 게임을 언제 어디서나 손쉽게 즐길 수 있다.

■ 판매 : 아니유통
■ 연락처 : 02-363-6322
■ 가격 : 45,000원

인형시계

고릴라, 훌라후프 돌리는 하마, 잠자는 팬더가 경쾌한 음악에 맞춰 신나게 춤을 추며 잠을 깨워 주는 인형시계.

■ 판매 : 초이스 통상
■ 연락처 : 02-400-7361
■ 가격 : 35,000~38,000원

다트 게임

겨울철에 간단하게 즐길 수 있는 전신운동 게임.

■ 판매 : 리마트 ■ 가격 : 43,000원
■ 연락처 : 02-203-0555

미요꼬시계

신세대를 위한 복합 멀티기능 시계. 3기압 방수, 요일, 날짜, 음력까지 표시되는 복합 기능이 돋보인다.

■ 판매 : 진성시계
■ 연락처 : 02-821-5151
■ 가격 : 72,000원

모토로라 타키온

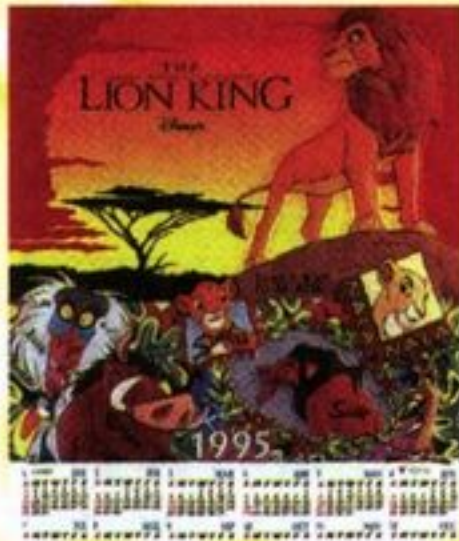
이젠 무선 호출기를 허리에 찰 필요도, 핸드백에 넣을 이유도 없다. 혁신적인 디자인, 다양한 컬러, 개성적인 활용법이 돋보이는 삐삐가 우리곁에 왔다!

■ 판매 : 모토로라
■ 연락처 : 080-233-0120
■ 가격 : 130,000원

월트 디즈니 캘린더

월트 디즈니의 만화 캐릭터들을 일년내내 볼 수 있는 캘린더.

이 캘린더를 보며 아름다운 마음을 길러보세요.

■ 판매 : 스카이멜 저팬
■ 연락처 : 078-232-4503(일본)
■ 가격 : 980엔

서적

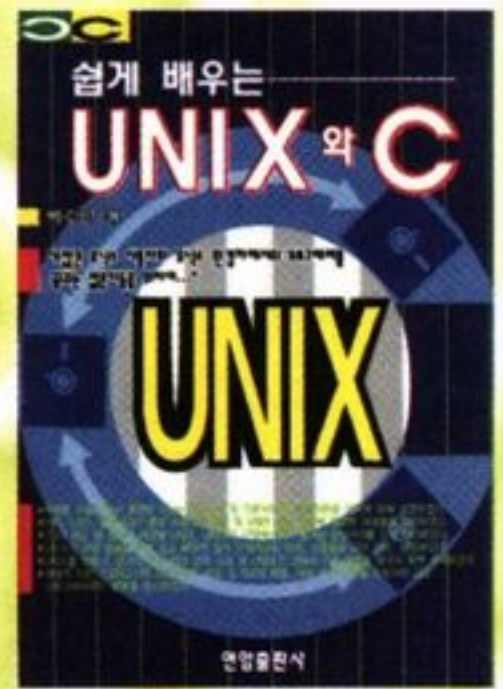
PC로 모나리자를 그려보자 1

전문가들만의 신비한 영역과 같았던 컴퓨터 그래픽. 이 컴퓨터 그래픽의 세계적 대가인 덱 맥클러랜드(Deke McClelland)가 집필한 〈PC로 모나리자를 그려보자 1〉가 발행되었다. 기능만을 지루하게 나열한 것이 아니라 미술적 발상을 어떻게 컴퓨터에 구현하는가 하는 방향에서 각 기능을 설명하고 있다. 초보자부터 기초가 정리되지 않은 중급자에게까지 교과서로 쓰일 수 있는 컴퓨터 그래픽 입문서.

■ 발행원: 도서출판 길벗
■ 문의처: 02-334-5392
■ 가격: 8,000원

쉽게 배우는 UNIX와 C

많은 전문가들이 미래는 UNIX의 시대가 될 것이라고 말한다.

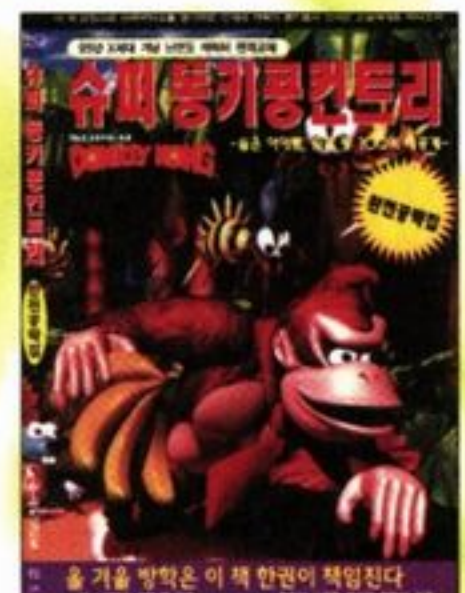
이번에 연암 출판사에서 나온 〈쉽게 배우는 UNIX와 C〉는 초보자의 관점에서 UNIX를 기술하고 있어, 기존의 어려운 책들로 인해 UNIX를 중도에서 포기한 많은 유저들에게 도움이 될 것으로 보인다. 프로그래머를 꿈꾸는 사람이라면 컴퓨터 입문서로 추천할 만한 책이다.

■ 발행원: 연암출판사
■ 문의처: 02-523-6935
■ 가격: 10,000원

빌 게이츠 훔치기

빌 게이츠가 한국을 방문했던 시점에 즈음하여 많은 화제를 낳고 있는 책이 있다. 푸른산이 펴낸 〈빌 게이츠 훔치기〉. 빌 게이츠의 성장 과정과 마이크로 소프트웨어사의 신화적인 성장에 대하여 적나라하게 밝히고 있다.

■ 발행원: 도서출판 푸른산
■ 문의처: 02-730-1954
■ 가격: 9,000원

슈퍼 동키콩컨트리 완전 공략본

제우미디어에서는 최근 선풍적인 인기를 몰고 있는 SFC용 〈슈퍼동키콩컨트리〉 완벽 단행본을 출간하였다. 특히 닌텐도 신세대 캐릭터로 자리매김을 하고 있는 동키콩의 코믹스런 장면과 전체맵 완벽공개, 숨은 아이템, 숨은 던전을 완벽하게 공개하여 보다 재미있게 게임을 즐길 수 있게 되었다.

■ 발행원: 제우미디어
■ 문의처: 02-702-3211~4
■ 가격: 5,500원
■ 발행일: 94년 12월 30일

카세트 테이프

여행 스케치 #4

여행 스케치 4집 앨범 〈다 큰 애들 이야기〉가 나왔다.

리더인 조병석이 전곡을 작사 작곡하여 여행 스케치의 음악적 색깔을 충분히 담아낸 이번 앨범은 과거를 다시 되돌아 보면서 그때의 추억을 되살리고 잘못된 점을 반성하면서 미래를 설계하자는 내용을 담고 있다.

■ 발매원: 서울음반
■ 문의처: 02-786-4521
■ 가격: 4,000원

CD

오태호 #2

소오태호의 두번째 음반이 출시되었다. 정감 어린 목소리와 감수성 넘치는 곡이 어울어져 독특한 그만의 음악을 선보이고 있다.

■ 발매원:오렌지음반
■ 연락처:724-0505
■ 가격:11,800원

머라이어 캐리의 크리스마스 모음집

머라이어 캐리만이 만들어 낼 수 있는 소울풍의 캐롤에 흠뻑 빠질 수 있는 음반. 이번 앨범에는 일곱 곡의 캐롤 송이 담겨 있다.

■ 발매원:선경
■ 연락처:756-5151
■ 가격: 11,000원

영화

스트리트 파이터

캡콤의 인기 게임 〈스트리트 파이터〉가 크리스마스 시즌을 겨냥해서 개봉되었다.

동남아의 신비한 국가 '샤달루'가 7개월째 쇄도우 내란에 휩싸여 있던 어느날, M. 바이슨 반란군 사령관은 63명의 연합국 실업 구제원들을 납치하고 몸값을 요구한다.

연합국의 윌리엄 F.가일 대령은 납치된 포로를 안전하게 구출하기 위한 작전에 들어가게 되는데...

■ 개봉관 : 대한극장
■ 개봉일 : 12월 24일
■ 중학생이상 관람가

페이지 마스터

소심한 리차드 테일러는 야구도 무서워서 못할 만큼 매사에 자신이 없고 겁이 많다. 어느날, 테일러는 소나기를 피해 난생 처음 도서관에 들어가는데 도서관의 음습한 분위기에 주눅이 든 테일러 앞에 이상한 할아버지가 나타나는데...

■ 개봉관: 미정
■ 개봉일: 95년 1월 말 예정
■ 연소자 관람가

덤 앤 더머(Dumb & Dumber)

어느날, 리무진 운전사 로이드는 미녀 승객 메리를 태우고 공항으로 향한다. 그런데 그녀가 로비에 두고간 가방을 돌려주려는 사이에 그만 리무진이 견인되고, 결국 로이드는 직장에서 해고 당하고 만다. 로이드의 친구 해리도 우스꽝스러운 트럭에 푸들을 싣고 울퉁불퉁한 길을 달려 배달한 죄로 역시 일자리를 잃고 마는데...

■ 개봉관: 단성사
■ 상영중 ■ 중학생 이상 관람가

비디오

스피드

키에누 리브스, 데니스 호퍼, 산드라 블록, 제프 다니엘스, 죠 모튼이 열연하는 스펙타클 액션 환타지. 스피드에는 클라이막스가 따로 없다. 대개 액션 영화는 환상적인 요소를 너무 많이 갖고 있다. 반면에 스피드에서는 보통 사람들이 출근을 위해 버스를 타고 가다 악몽같은 사건과 마주친다. 이 영화의 현실성은 여기서 나타난다.

■ 발매원: (주)우일 영상
■ 연락처: 02-511-1302
■ 가격: 22,000원

베스트 뮤직 비디오

국내 가요도 뮤직 비디오 시대로 돌입했다. 지구 레코드에서 이번에 발매된 〈베스트 뮤직 비디오〉는 국내 최고 인기 가수들의 모습을 하나에 담고 있는데, 조만간 비디오 CD로도 출반될 예정이다. 힙합 댄스의 선두 그룹인 듀스의 〈나를 돌아봐〉, 〈약한 남자〉, 〈우리는〉, 구본승의 〈너 하나 만을 위해〉, 〈이별 PART 1〉, 김종서의 〈대답 없는 너〉, 〈겨울비〉, 〈지금은 알 수 없어〉 윤상의 〈이별 없던 세상〉 등 총 13곡이 60여 분에 걸쳐 수록되어 있다.

■ 발매원: (주)지구 레코드
■ 문의처: 02-353-3151
■ 가격: 20,000원

가볼만한 곳

전자랜드 신관 어뮤즈21

서울 용산에 있는 전자랜드 신관에 가상 현실 놀이 공간 〔어뮤즈21〕이 오픈했다.

플레이어가 직접 게임상의 주인공으로 참가하는 우주 비행선 조종사 훈련, 로보캅, 우주 전사 등의 가상 체험 기기와 첨단 레이저 볼 스포츠를 즐길 수 있는 최첨단 가상 체험관이다.

■ 운영 시간: 오전 10:30~21:30
■ 입장료: 「타임머신관」
대인: 3,000원
소인: 2,000원
「레이저볼관」 2,500원
■ 문의처: 어뮤즈21
(02-3272-6921/2)
■ 교통편: 버스는 용산전자상가 또는 원효로 3가 하차
〈좌석〉 740, 5
〈일반〉 53, 54, 57, 58, 135, 135-1, 135-2, 124
지하철 1호선 용산역 하차
지하철 4호선 신용산역 하차
■ 게임챔프 부록으로 실린 50% 할인권을 이용하시면 저렴한 가격으로 즐길 수 있습니다.

세계무역센터 월드 투어 세계공룡대전

실제 크기의 공룡을 재현한 〈세계공룡대전〉이 국내에서 열리고 있다. 〈세계공룡대전〉은 쥬라기 후반 세계에 분포했던 최강의 육식공룡인 티라노사우르스 등 30여점의 공룡이 재현된 방대한 전시회이다.

"정글 터널"에 이어 최첨단 과학을 통해 실제 모습과 크기로 재현된 "대공룡 전시관"의 중앙에는 360도 영상화면으로 관객이 실제 화면안에 있는 듯한 체험을 할 수 있는 '360도 써클비전 영화'가 상영된다. 이어, 공룡의 탄생과 성장과정, 공룡알의 부화모습 등 스릴과 홍미를 느낄 수 있는 "베이비 공룡관"을 지나고 나면 공상과학적 분위기가 나는 "타임터널"을 통해 과거로부터 현대의 문명세계로 돌아오게 된다. "타임터널"을 지나면 "쥬라기 공원"이 펼쳐진다. 이외에도 "특별 전시관," "어린이 체험 교육관," "공룡이야기 교육관," "리액터" 등이 도입되어 홍미진진한 공룡의 세계로 안내할 것이다.

■ 개장 시간: 오전 09:00-18:00(평일)
오후 09:00-19:00
(주말/휴일)
오전 9:00
오후 7:00(주말/휴일)
■ 입장료: 어린이 - 6,000원
학생- 9,000원,
어른 12,000원
(25인 이상 단체입장시
25% 할인 적용)
■ 예매처: 조흥은행(수도권 전지점)
■ 문의처: 561-4722
■ 교통편: 지하철 2선 삼성역 하차

보너스 환상특급

새해 복 많이 받으시고요.
보너스도 많이 많이 주세요!

보너스 특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차로 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 챔프티켓을 모아 챔프 창구에서 표를 끊으시면 푸짐한 점수와 선물을 드립니다. 애독자 여러분! 빨리 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99 (누구나 단행본을 탈 수 있습니다!)

또 한가지! 챔프티켓을 94년 12월 창간 2주년호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 게임챔프에서 발간한 단행본중 1부 또는, 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다. ※ 빼놓지 말고 꼭 모으세요!

보너스특급 999

그것만으로는 만족할 수 없는 여러분들을 가륵히 여겨 게임챔프 역장님이 드리는 멋진 선물!! 게임에서 등장하는 캐릭터들의 멋진 모습이 담겨 있는 챔프카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되고, 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점씩의 챔프티켓을 드립니다. 멋있는 카드도 모으고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정된 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시죠? 그러나 실망은 금물... 빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 책속에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 〔틴틴 갤러리〕, 〔금단의 비법〕, 〔보너스 환상퀴즈〕, 〔버그를 잡아라〕, 〔네모네모 로직〕 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 마세요!

2월호 보너스환상퀴즈

문제 : 요즘 한창 뜨고 있는 게임 「슈퍼 동키콩 컨트리」의 기종은 슈퍼컴보이. 이 슈퍼컴보이에 이어 64비트 차세대 기종이 내년에 발매되는데 그 기기에 대응하는 소프트는 슈퍼동키콩을 제작하는 기법과 같습니다. 그렇다면 「슈퍼 동키콩 컨트리」의 제작기법은 무엇일까요? (제우미디어 발행 「슈퍼 동키콩 컨트리」 단행본을 보시면 쉽게 알 수 있습니다.)

＊ 이 문제의 정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 기재한 후 1월 20일까지 〔보너스 환상특급〕 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 9명에게 소정의 챔프점수를 드리며, 나머지 1명에게는 IBM PC용 게임 디스켓을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 〔보너스 환상퀴즈〕 정답란에 기재해서 보내주세요. 관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다. (정답자 발표는 1995년 2월 5일에 발행되는 게임챔프 95년 3월호를 보세요)

240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 과월호 1부	1,500점 게임음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 팩 케이스
2,500점 게임챔프 단행본	2,700점 IBM PC 디스켓	3,000점 패밀리용 게임팩	4,000점 게임보이 시계
4,500점 미니컴보이 게임팩	5,000점 MD 게임팩	6,300점 SFC 게임팩	6,500점 액정 게임기
6,700점 SFC용 멀티탭	6,800점 AV셀렉터	7,000점 무선 조이패드	7,500점 원더보이

IQ. 200에 도전하는 네모네모로직

2월호 네모네모로직 문제

Column clues (left to right, top to bottom):

Column	Clue
1	3 3 4
2	2 1 1 1
3	3 3 6
4	2 1
5	2 1 1 2
6	3 3
7	2
8	2 1 3
9	3 1 1 3 1
10	2 1 1 1 1
11	2 1 3 2
12	2 1 1 1
13	3 1 1 1 1
14	2 1 3
15	1 1 2

Row clues (top to bottom):

Row	Clue
1	1 1
2	1 3
3	2 2 2
4	2 1 1 1
5	1 2 2 2
6	4 1 2
7	1 5
8	3 2
9	1 1 8
10	7 1
11	1 1 3 1
12	1 1 1 1 1
13	1 1 2 2 1
14	1 1 1 1 5
15	1 1 1 4 1

마감 : 95년 1월 20일까지

힌트 : 현재 개발된 네모네모로직의 독해법보다 더욱 쉬운 독해법이 95. 1월호 134~135페이지에 있습니다. 참조하세요.

응모방법 : 게임챔프 애독자 엽서의 『네모네모 로직 정답란』에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.

당첨자발표 : 게임챔프 95년 3월호

상품 : 정답자 10명을 추첨, 1명에게는 IBM PC 디스켓 1개를 드리며, 나머지 9명에게는 챔프점수 300점씩을 드립니다.(정답자 발표는 1994년 2월 5일에 발행되는 게임챔프 95년 3월호를 보세요)

1월호 네모네모로직 문제 정답

Column clues (left to right, top to bottom):

Column	Clue
1	1 2
2	2 2 2 2
3	2 2 2
4	2 2 2 1 1
5	2 2 2 2 1
6	2 2 1 1
7	2 7 1 1
8	2 7 1 1
9	2 2 1 1
10	2 2 2 2 1
11	2 2 2 1 1
12	2 2 2
13	2 2 2 2
14	1 2
15	5

Row clues (top to bottom):

Row	Clue
1	12
2	12
3	0
4	12
5	12
6	2
7	1 2 1
8	2 2 2 2 3
9	2 2 2 1
10	2 1
11	1 1 1
12	1 1 1 2
13	2 6 2
14	2 2
15	10

억세게 운좋은 분들

1월호 노노그램 퍼즐 당첨자 발표

서형문/

이상 1명은 IBM PC 디스켓 1개

이무진/

김성찬/

이정우/

최우진/

윤원주/

강관욱/

우양제/

최남천/

김두환/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

1월호 보너스 환상특급 정답자 발표

정답 : 6명

송진호/

이상 1명은 수퍼 알라딘보이 롬팩 1개

???/

나인범/

윤상준/

최성식/

방형은/

서정욱/

채희곤/

김현태/

김태호/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬시에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

10,000점 슈퍼 스코프	12,000점 핸디 알라딘보이	14,000점 소형 카세트	15,000점 삼성 수퍼 알라딘보이 2
17,500점 디스크맨	20,000점 슈퍼컴보이	22,000점 사운드 카드	24,000점 PC엔진 듀오R X
26,000점 CD 알라딘보이	27,000점 네오지오	28,000점 원더 메가 2	31,000점 게임전용 모니터
33,000점 3DO	35,000점 재규어	38,000점 플레이스테이션	38,000점 이상 새턴

네토막 만화 극장

날이 갈수록.. 달이 갈수록.. 해가 다시 바뀌어-도…
그 열기가 좀처럼 식을 줄을 모르는 네토막 만화극장! 순수한 아이디어, 섬세한 예술감각,
번뜩이는 재치로 승부한다!! 이상은 높게 도전은 과감하게…

이달의 챔프상

서당개 삼년(?)

윤선중 /

챔프점수 1,000점

자아도취상

안 맞는걸 어떻게…

권의찬/

챔프점수 800점

왕 주먹 대회상

1위…즈가!

강재구/

챔프점수 600점

그 외 애석상을 받으신 분

김경수/
박근우/
최진현/
송준봉/
지경선/
조경수/
맹민우/
현정선/
김인태/
조해성/

이상 10명은 챔프점수 200점씩을 드리며 그 외의 응모자는 탈락되었다고 낙심하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음 호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다.

네토막 만화를 보내주세요.

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8cm, 세로 4~5cm박스 4칸(박스간격 5mm) 규격으로 보내 주시면 됩니다. (만화 제목 명기할 것!)

보내실 곳 : 우편번호 140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 [네토막 만화 극장]담당자앞(전화문의는 02-702-3213)

내 차 돌리도상

어느 명인의 분노!

양기문/

챔프점수 500점

깨갱- 깽- 깽—상

망할놈의 똥개…

신한철/

챔프점수 500점

도토리 키재기상

4명의 살생자(?)들

이태주/

챔프점수 300점

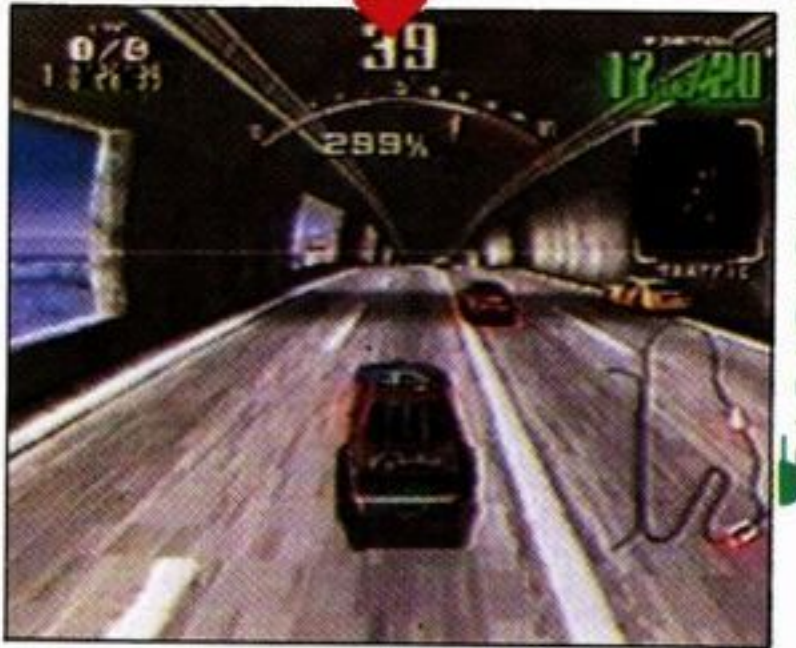
이달의 명장면

1위

파워폭발! 새턴

김윤혁 :

챔프점수 1,200점

11월 22일에 발매되었던 「새턴」. 그 충격의 장면들을 담은 비디오가 챔프에 도착한 것은 얼마전의 일이었다. 그다지 신경을 쓰지 않았지만 비디오를 보는 순간에 굉장한 충격을 받았다! 우히히~ 빨리 새턴이나 사야겠다!

2위

사일런트 뫼비우스2

박성배/

챔프점수 1,000 점

전작에서 어머니마저 루시퍼 호크에게 빼앗겨 버린 비운의 주인공 카츠미 리큐. 그녀의 새로운 인생에 관한 내용을 담고 있는 〔사일런트 뫼비우스2〕는 후반부 감동을 위한 모든 준비가 완벽한 작품이었다. 화려한 메카닉들의 등장과 압도당할 것같은 영상은 감동의 연속이었다.

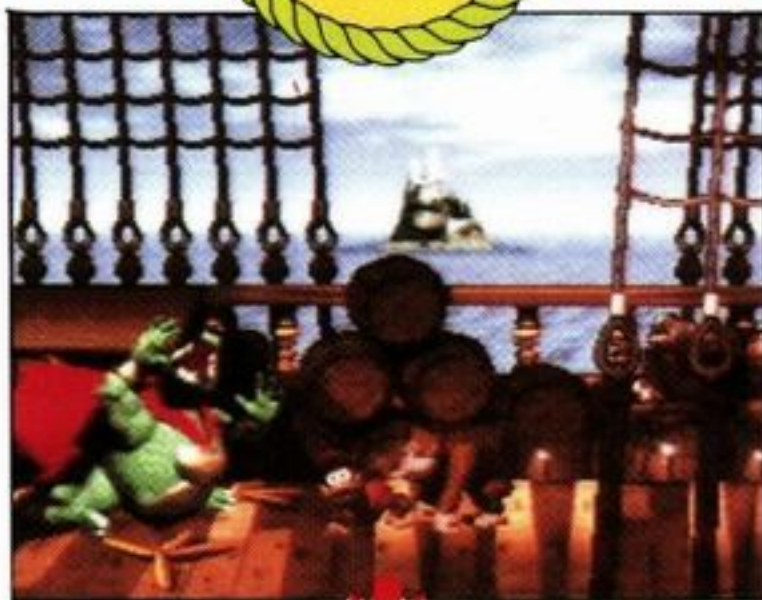
3위

슈퍼 동키콩 컨트리

이범현 :

챔프점수 800점

우와~ 이것은 너무도 놀라운 일! 본지에 실렸던 〔슈퍼 동키콩 컨트리〕의 엔딩이 2월호 마감직전에 챔프에 날아들었다. 아직까지 나만이 보지 못했었던 엔딩이었기 때문일까? 굉장히 아기자기한 두마리의 콩(?)이 펼치는 모험의 종결. 그 장면을 추천하고 싶다…

KONG'S BANANA HOARD

이달의 명장면 응모방법

본컬럼에서는 게임의 만화, 애니메이션에 관련된 명장면을 뽑아서 독자들에게 소개하고 있습니다. 자신이 경험해본 게임이나, 또는 화려하고 재미있었던 에니메이션들의 명장면들을 추천하여 보내주시면 소정의 챔프점수를 드립니다.

1위 : 1,200점/2위 : 1,000점/3위 : 800점

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 〔이달의 명장면〕 담당자앞

응모방법 : 비디오 테이프나 IBM PC의 디스켓에 작품을 담은 다음 파손되지 않도록 포장하여 보내 주십시오. 그리고 IBM PC의 경우 PC통신을 이용해도 상관 없습니다.

마감 : 연중 무휴(응모작이 많은 관계로 응모한 달로부터 훨씬 뒤에 게재될 수도 있음)

주의사항 : 응모한 작품은 반환되지 않으니 이점 이해해 주시기 바랍니다.

틴틴갤러리

스포키 게임정보 700-7400

이달의 장원

전사
문장화/

이달의 장원에게는 수퍼 알라딘보이 팩 하나를 드립니다.

준장원

나디아
정세진/

이달의 준장원에게는 IBM PC 게임 디스켓 하나를 드립니다.

드래곤 퀘스트 Ⅵ
황재연/

챔프점수 1000점

사무라이 스피리츠
김재경/

챔프점수 1000점

영원한 라이벌
지경선/

챔프점수 1000점

승리는 내것이다!
이준열/

챔프점수 1000점

FF시리즈 최후의 전투
조해성

챔프점수 350점

손오공
김진현/

챔프점수 300점

에메랄드 드래곤

오의택/

챔프점수 1000점

앗싸! 울아비 투혼(?)
임진주

챔프점수 370점

오! 나의 눈물의 여신!
임진수/

챔프점수 1000점

V2 건담
이태후

챔프점수 400점

엇갈리는 두 사람
오택상/

챔프점수 350점

정성 베스트

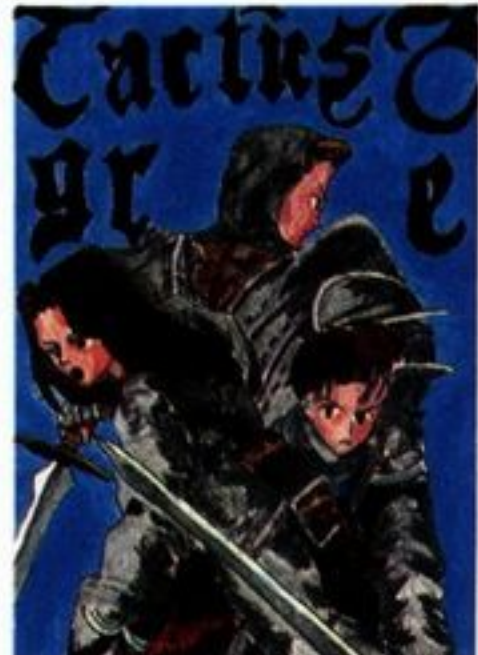
새해 아침을 정성 베스트로 장식하신 여러분께 축하의 말씀을 드립니다. 꾸준히 정진하여 연말에는 장원의 왕관을 차지하시길 바랍니다!

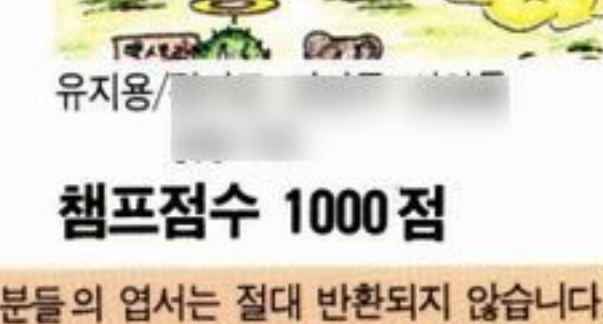
소닉과 게임챔프
이동헌/
챔프점수 1000점

소닉과 너클스
김현중/
챔프점수 250점

게임챔프는 내가 지킨당께!
김호신/
챔프점수 250점

진짜 에이스
김종일/
챔프점수 250점

손오공
박종필/
챔프점수 300점

택틱스 오거
조병권/
챔프점수 300점

록맨X2
김지훈/
챔프점수 300점

쿄
정혁제/
챔프점수 300점

이스
박찬규/
챔프점수 300점

3×3 아이스
배재인/
챔프점수 300점

아머드 워리어즈
신한철/
챔프점수 300점

아랑전설
김정민/
챔프점수 300점

4컷 만화 외상값

유지용/
챔프점수 1000 점

파지직! 손오반
김창기/
챔프점수 1000점

이러쿵 저러쿵

영호 아버지는 민완형사이다. 어느 날 영호가 TV로 프로야구를 보다가 아버지에게 말했다.

영호 : 아버지, 도루를 어떻게 생각하세요?

아버지 : 그야 절도죄에 해당하지.

영호 : 그럼 주자를 죽이는 건요?

아버지 : 인석아, 그것도 모르냐? 그건 살인죄야!

영호 : 그래서 아버지가 야구를 싫어하시는구나.

이원호/

챔프점수 1000점

이러쿵 저러쿵은 여러분의 창작성에 더 많은 점수를 드리고 있습니다.

알림

틴틴갤러리에 참여하신 여러분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다. 그리고 반드시 제목을 적어서 관제엽서로 응모해 주세요.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 〈틴틴갤러리〉 앞

버그를 잡아라

95년은 버그박멸의 해!

게임챔프의 버그 헌터 제군들! 빅보스올시다. 우리가 버그박멸의 역사적 사명을 띄고 이땅을 지켜온 지 어언 2년, 지금까지 버그 헌터들이 처치한 버그 수가 무려 943,567,134,213마리를 기록했소. 이 중에서 소년 소녀 가장 버그, 지체부자유 버그, 노약자 버그 등을 포함 340,501마리는 석방했소이다. 물론, 챔프를 완전히 떠나겠다는 각서를 받고나서의 일이오. 그리고 크리스마스를 기해 30,000마리의 모범수 버그들을 사면할 계획이오. 버그들의 인권.. 아니 버권을 존중하겠다는 챔프의 의지 표현이라 하겠소.

이제 우리는 버그박멸의 해를 맞이하였소이다. 다시 한번 버그잡이의 칼을 높이 들어야 할 것이외다. "사나이가 칼을 뽑았으면 무우라도 베어야 한다"는 말처럼 가차없이 응징의 칼맛을 보여주어야 하오.

챔프의 자랑스러운 버그헌터 제군들! 안으로 버그 박멸을 향한 증오를 불태우고, 밖으로 버그 박멸의 자세를 확립하여 징그러운 버그들이 곤히 잠든 사이 새역사를 창조합세!!

1994. 12. 5 —빅보스—

긴급지령1 전국 각지에서 활동하고 있는 버그 헌터는 생포 상황 즉, 생포 위치 및 처치 결과를 자신의 신상명세서와 함께 엽서로 보고하라.

긴급지령2 버그 박멸에 공을 세운 20명의 버그 헌터를 추첨, 챔프에서 주는 포상점수와 함께 챔프 중앙 컴퓨터에 버그 헌터의 영웅적 행동을 영구 보존할 계획이다.

긴급지령3 버그 헌터가 보낸 버그 박멸 엽서 가운데 버그가 서식한다는 어처구니 없는 보고가 들어왔다. 다음호에는 위 사항에 해당하는 버그 헌터를 색출, 향정신성 버그관리법 위반 및 특정범죄 가중처벌법을 곱배기로 적용하여 엄벌에 처하겠다.

초특급 버그 헌터

포상점수 1,000점

김정민/

버그 원천 봉쇄

발신자 내용검색

저는 지난호에 버그들이 전국의 사이버 버그헌터들을 기만한 것을 참을 수 없었습니다. 그래서 저는 고민 끝에 악질 버그들의 온상이 되고 있는 챔프 편집실을 버그 원천 봉쇄의 제 1목표로 설정하고 여기 [네오 컴배트]를 보내오니 부디 편집실에 설치해 무참히 짓밟힌 버그헌터들의 넋을 기려주시기 바랍니다.

버그 생포 상황

본지 107P 파매원(×), 판매원(○)

본지 108P 우파 & 루파, 고에몽 & 에비스의 사진이 서로 뒤바뀌었음.

본지 74P 택틱스 오거의 제작사는 스퀘어(×), 퀘스트(○)

본지 104P 봄버맨 제작사는 선소프트(×), 허드슨 소프트(○)

본지 122P 재규어는 62비트(×), 64비트(○)

본지 109P 뿌요뿌요의 장르는 슈팅(×), 퍼즐(○)

부록 56P 현금일출기(×), 현금인출기(○)

부록 56P 시딴(×), 시간(○)

부록 56P 레벧(×), 레벨(○) 분노 100% 폭발! 지난호와 동일한 버그…

부록 피와 기티 광고에서 사불(×), 사블(○)

게임파워 56P 차 색깔에 대한 사진과 설명이 바뀜

이하 생략

수신자 응답

버그잡이에 첨단 제품들을 이용하는 헌터들이 급증하고 있습니다. 초창기에는 간단히 엽서나 편지에 버그를 실어 보내는 수준이었지만, 최근에는 버그를 담은 디스켓, 버그잡이에 대한 생생한 육성 녹음 테이프, 그리고 결국 네오 컴배트라는 놀랄만한 신병기까지 등장하고야 말았습니다.

으으으… 시대의 흐름을 파악하지 못한 빅보스는 아직도 맨손으로 잡는데… 이제 빅보스도 한물 간 걸까… 마음이 착잡하군요…

그래, 결심했어! 이제부터 빅보스도 참신한 아이디어를 개발하여 전국에서 버그잡이에 정신이 없는 헌터들에게 제공하려 합니다.

아무튼 빅보스에게 웃음을 선사해준 김정민 헌터에게 초특급 버그헌터의 벼슬을 내리는 바입니다. 축하합니다.

선착순 하나 포상점수 500점+박애주의자 협회 장학점수 100점

정종관/

존경하는 빅보스와 신사숙녀 버그헌터 여러분께

발신자 내용검색

저는 그동안 게임챔프를 사보면서 여러번 버그를 잡아라에 응모해 보려고 했으나 계속 응모하지 못하다가 12월호 게임챔프를 사본 후 용기를 내서 응모하려고 했는데 버그 리스트를 편지봉투에 고이 접어둔 채, 급한 용무가 있어서 동생에게 대신 보내줄 것을 부탁했습니다.

시간을 흘러 10여일이 지났을 무렵, 책상 서랍 속에 잠들어 있는 버그들을 발견한 것입니다. 하늘이 무너지는 듯한 현실 속에서 몇일 동안 명당 자리를 찾아 사랑스런 버그들을 고이 묻어주었습니다.

여자가 한을 품으면 서리가 내린다지만 남자가 한을 품으면 사막에서 눈싸움을 한답니다.

그렇기에 여기 다시 한번 도전하여 잔챙이 버그들까지 모조리 생포해 버렸습니다. 부디 남자의 한을 풀어주시기 바랍니다.

버그 생포 상황

본지 71P 게임 평가에서 실황축구 퍼펙트 일레븐의 가격이 9,980엔인데 196P에선 9,600엔이다.

86P 감적(×), 강적(○)

86P 배틀신의 황야의 무버자(×), 무법자(○)

89P 캐릭터 진화도에서 두번째와 세번째 폴리곤에 변화가 없다.

94P 스피드 변화에 대한 드래곤볼의 색깔의 설명이 바뀌었다.

100P 잭키 브라이언트의 1P일 때와 2P일 때의 복장이 똑같다.

110P 미키와 미미의 매직컬 어드벤처2(×), 미키와 미니의 매직컬 어드벤처2(○)

이하 생략

수신자 응답

음… 황당한 꼴을 당하셨군요. 그래두 남자로서 한을 품는다는 건 바람직하지 못합니다. 복수는 복수를 낳고 버그는 버그를 낳는다는… 이게 무슨 말이람… 어쨌든 몹쓸 버그들의 극락왕생을 빌어주는 정종관 헌터의 갸륵한 마음씨에 탄복한 버그헌터는 박애주의자 협회와 상의한 끝에 장학 점수 100점을 추가로 선사합니다. 부디 그 따뜻한 마음을 길이 간직하시기 바라면서 이만 총총…

선착순 둘 포상점수 500점

송준봉/

얘들아! 게임챔프에 나왔다!!

발신자 내용검색

안녕하세요. 저는 11월, 12월에 걸쳐 버그를 잡아보냈지만 뽑히지 못했습니다. 반 아이들은 물론, 학원 아이들에게도

"얘들아, 나 게임챔프 1월호에 나올거야!"

하고 마구 떠들고 다녔습니다. 드디어 11월 5일이 되고 엄마한테 졸라 1월호를 샀는데 이게 웬일… 없잖아…

그날 엄마는 저에게

"나온다더니 왜 안나오니? 뭐하러 그거 샀니?"라고 수모를 주셨습니다.

학교와 학원에서도

"하하하… 나오긴 뭘 나와!" 치욕적인 창피를 당했습니다.

그러나 결코 굴하지 않고 크리스마스 카드 7장을 만들어 빅보스에게 보냅니다. 부디 저버리지 마십시요.

버그 생포 상황

본지 75P 브레스 오브 화이어의 장르는 액션(×), 롤플레잉(○)

본지 105P 스퀘어의 원더 프로젝트J(×), 에닉스의 원더 프로젝트J(○)

152P 왼쪽 하단 초무투전3 금단의 비법에서 첫번째 사진에 손오공의…라고 씌여 있는데 사진은 손오반이다. 또 그 아래 사진에 계왕신의…라고 씌여 있지만 사진은 베지타이다.

152P 하! 하! 하! 불쌍한 오반(×),

오천(○)

200P 오른쪽 상단에 국내 발매가가 52,900엔이라고 나왔는데 52,900엔이면 한화로 약 423,000원이다. 과연 누가 이 팩을 살 것인가!

이하 생략

수신자 응답

자, 이제 어머님과 학교 친구들, 그리고 학원 친구들한테 큰소리 자랑하세요. "나 송준봉이가 게임챔프에 나왔다!"라고 말예요. 그동안 가슴에 쌓였던 울분이 봄날 눈녹듯이 사라질 겁니다.

그러나 이 시점에서 전국에 계신 버그 헌터들에게 알립니다. 이제부터는 동정을 호소하는 엽서는 가급적 게재하지 않겠습니다. 빅보스도 가슴 아픈 일이지만 용감무쌍한 버그헌터들에게도 기회를 주어야 하잖아요.

선착순 셋 포상점수 300점

이대중/

창간호부터 챔프를 좀먹던 악성버그 체포!

발신자 내용검색

안녕하세요. 게임은 프로, 버그잡이는 아마추어인 이대중입니다. 제가 펜을 든 이유는 챔프 창간호부터 지금까지 한달도 거르지 않고 출현한 악성 버그를 체포했기 때문입니다. 자, 그 실체를 공개합니다.

버그 생포 상황

게임챔프 판권 페이지를 보면 전국 총판점 및 전화번호가 나옵니다. 그중에서 충남지역 논산보문서점 전화번호가(0461-2-2793)이라고 나왔는데 2국은 몇년 전에 735국으로 변경되었습니다.

수신자 응답

얼마 전 뉴스에서 남한에서 암약하던 고정 간첩을 일망타진했다는 소식을 들은 바있습니다. 마치 그 뉴스를 들었을 때의 느낌이군요. 챔프 창간 이후 2년에 걸쳐 챔프 깊숙히 숨어있던 고정 보그를 체포하시다니, 정말 끈질긴 버그헌터라는 생각이 듭니다. 나비처럼 날아서 진드기처럼 달라붙으라는 버그잡이의 철칙을 다시금 되새기게 하는 쾌거였습니다.

선착순 넷 포상점수 200점

김민수/

입영열차 안에서도 버그를 잡으리라

발신자 내용검색

매달 게임챔프를 발간하시느라 수고하시는 게임 명인들, 그리고 빅보스님께 두번째 펜을 듭니다. 첫번째 엽서에 버그를 몇마리만 잡아드렸더니 본 채도 않하시더군요. 그래서 이번에는 떼로 잡았으니 예쁘게 봐주세요. 즐거웠던 대학 1년을 마치고 올겨울에는 군대에 가게 되었습니다. 이렇게 게임챔프에 펜을 드는 것도 마지막이라는 생각을 하니 눈물이 앞을 가리는군요. 그래서 밤을 새워 버그를 잡았으니 다음호엔 이름 석자라도 실릴 수 있다면 저의 마음에 약간이나마 위로가 되겠습니다.

끝으로 미래의 우리나라 게임 문화를 이끌어가는 선봉장이 되시길 간절히 바라며 글을 마칩니다.

버그 생포 상황

본지 72P 사무라이 스피리츠의 사진은 진 싸울아비 투혼이다.

본지 73P 버철 화이터2의 사진은 버철 화이터1의 사진이다.

본지 73P MD 소닉3 18M(×), 16M(○)

본지 75P SFC 슈퍼 스화2 40M(×), 32M(○)

본지 75P 베어너클3 16M(×), 24M(○)

본지 75P MD 슈퍼 스화2 32M(×), 40(○)

게임파워 82P 슈퍼 스화 터보(×), 슈퍼 스화2 터보(○)

게임파워 82P 슈퍼 스화2 터보와 호혈사 일족2 사진이 바뀌었음.

본지 141P 류와 켄의 그림과 프로필이 바뀌었음.

본지 101P 차세대기 설명에서 NCE(×), NEC(○)

본지 115P 로보트 그림 중 마장가신(×), 마장기신(○)

이하 생략

수신자 응답

대한민국의 건아답게 군생활도 잘 하시리라 믿습니다. 빅보스도 모부대에서 박격포병으로 근무했답니다. 밥도 공짜, 옷도 공짜, 게다가 월급까지… 라는 마음 자세, 즉 긍정적인 마음이 필요하답니다.

요즘엔 군대에 안가려고 수술도 불사하는 일부 못난 사람들도 있다는데… 동요하지 마시고, 밥도 많이 드시고 부모님 마음 아프시지 않도록 편지도 자주 하세요. 3년은 그리 길지 않답니다. 부디 건강한 모습으로 다시 만납시다.

선착순 다섯 포상점수 300점

이전인/

편지 속의 자석이 빅보스 허리띠에 철컥

발신자 내용검색

안녕하세요. 롤플레잉을 좋아하는, 멋있지는 못하지만 잘 생긴, 14세의 미소년입니다. 버그를 잡아라의 무명 세월도 어언 1년… 다시 새롭고 화려한 모습으로 부활하려 합니다. 제 편지 속의 자석덩어리가 빅보스의 허리띠에 철컥 붙어서 안뽑을 수 없도록 도와줄 것입니다.

버그 생포 상황

표지 최초의 한글판 RPG(×), 수퍼 알라딘보이 사상 최초의 한글판 RPG(○)

광고 1P 게임라언(×), 게임라인(○)

본지 130P 크로너 트리거(×), 크로노 트리거(○)

본지 140P 캐미의 프로필이 없군요.

본지 163P 제목은 숏다리라고 되어 있는데 내용에는 쏫다리라고 되어 있군요.

본지 168P 크크크… 모두 속았다에서 제 친구는 속지 않았습니다.

이하 생략

수신자 응답

이럴 수가 있습니까!!! 편지 속에 몰래 감춰두었던 자석이 빅보스의 허리띠에 철커덕… 빅보스는 허리띠를 풀 수가 없었습니다. 그래서… 그만… 생후 30개월에 대소변 가리기 시작한 후 처음으로… 일을 저지르고 말았어요.

그리고 웃기 시작했어요. 허탈해서… 하지만 이전인 헌터의 따끈따끈한 아이디어가 빅보스의 젖은 바지를 모두 말려주었어요. 빨래 끝~

※이번달 사이버 버그헌터 마크 공모전은 지면이 부족한 탓에 실리지 못합니다. 다음호를 기대해 주십시오.

그밖의 사이버 버그 헌터 리스트

Start file searching

정준원/

이 담/

윤현덕/

이재진/

김제오/

김민석/

김현성/

이재형/

안명준/

조한주/

정재식/

인지섭/

정우성/

이상식/

김석환/

곽정민/

박정우/

최우진/

오경록/

김광현/

Ending file searching

이상 20명의 버그 헌터들에게는 포상점수 50점씩을 드립니다.

전문점 탐방

삼성게임프라자 개포점
'정직한 매장, 친구같은 매장'

챔프의 귀염둥이이자 게임계의 마스코트라고 자부하는 챔돌이.

이 챔돌이에게 강력한 라이벌이 생겼다. 귀여운 얼굴을 한 무서운 라이벌의 정체는 다름아닌 소닉!

소닉은 삼성게임프라자의 마스코트로서 벌써 그 귀여운 모습으로 많은 유저들의 사랑을 독차지하고 있다.

적을 알고 나를 알아야 백전백승이라 했겠다. 음~그래! 결심했어! 삼성게임프라자를 찾아다니며 소닉에 대해 뭔가를 알아내도록 해야지! 이렇게 해서 챔돌이는 삼성게임프라자를 집중공략하기로 했다는데…

이러한 비장한 각오로 찾아가게 된 개포동의 삼성게임프라자는 개포고등학교 옆에 깔끔하게 자리잡고 있었다. 길거리라서 파란 소닉이 유난히 눈에 잘 띄는군!

"안녕하세요? 챔프에서 왔습니다!"

"어서오세요. 여기까지 오시느라 수고 많으셨네요."

역시 변함없이 깨끗하고 정리가 잘된 매장에 친절한 사장님과 쾌활한 미인이신 사모님이 같이 챔돌이를 반겨주신다.

문의처 : 삼성게임 프라자 개포점
(02-3461-2315)

모든 종류의 게임기가 다 있고 조만간 새턴이 들어오게 되면 가장 먼저 취급하게 될테니 손님이 많은 것도 당연하군. 이런! 소닉이 으쓱해 하잖아? 삼성게임프라자 개포점은 주위에 개포고를 비롯한 구룡중, 숙명여고, 개일국, 개원국 등 학교가 다섯 곳이나 위치하고 있어 대부분의 손님들이 같은 동네에 산다고 한다.

"한 동네 살고 있으니 모두 이웃사촌인셈이지요. 사촌에게 하듯이 손님들의 편의를 봐주고 싶어요. 대부분이 학생들인데 학생들 입장에서 운영을 해야지요."

두달전에 문을 열었기 때문에 아직 본격적인 회원제의 운영은 하고 있지 않지만 회원제나 게임팩 교환조건, 아프터 서비스 등 모든 것을 손님들과 의논해서 결정할 계획이라고, 또 무엇보다 정직한 매장이라고 할 수 있도록 정품만을 취급하고 게임팩의 성실한 유통을 확립하는 것이 사장님의 경영철학이라고 한다.

입구에 써놓은 '학원시간 잘 지키고 시계를 자주 보도록' 이라는 말도 매장에서 게임을 하다가 학원시간을 종종 놓치는 유저들을 보고 사모님께서 직접 써놓은 것이라고 한다. 이렇게 게이머들을 생각해 주신다면 다른 조건은 볼 필요도 없지 않을까?

아! 아무래도 소닉의 인기가 더욱 높아질 것만 같은 불길한 예감! 그래도 기분이 자꾸 좋아지는 건 개포동 매장 사장님의 따스한 웃음 때문이겠지?

챔프 초대석

전자랜드 '어뮤즈 21'총지휘 한창석
'국내 최첨단 어뮤즈먼트 사업 정착에 선구자적 역할'

'어뮤즈 21'은 도심속에 자리잡은 새로운 레저스포츠 시설로 첨단 장비를 이용하여 참가자의 시각, 청각, 촉각 등 5감을 통해 가상의 현실을 체험하는 게임 공간이다.

챔프는 총지휘를 담당하고 있는 한창석씨를 만나보았다.

아직 '어뮤즈 21'에 관해 잘 모르고 있는 챔프독자들을 위해 간단히 소개해 주신다면…

전자랜드 '어뮤즈 21'은 국내의 엔터테인먼트 시설이 비교적 방대한 면적을 차지하며 육체적인 쾌감에만 의지한다고 하면 어뮤즈먼트 시설은 협소한 공간으로도 가능하며 인간의 감각에 의지하여 정신적인 쾌감을 주는 색다른 최첨단 시설로서 놀이문화 공간이 너무나도 부족한 우리나라의 청소년들에게 건전한 장을 제공하고자 '94년 12월 16일 용산 전자랜드 신관 6층에 개장한 게임 공간입니다.

이 사업을 추진하게 된 동기가 있으시다면…

우선은 용산 전자랜드 신관 하이테크 프라자의 홍보를 들 수 있고, 그 다음으로는 앞으로 게임 시장 역시 점차 거대화되고 국제화 됨에 따라 세계의 각종 게임 관련업들이 국내 게임 시장으로 물밀듯이 들이닥치게 될 것이기 때문에 그에 대해 국내의 게임시장을 보호하려는 대비책이자 자구책으로 이 사업을 계획했다고 할 수 있습니다.

기존의 가상 체험관에 비해 '어뮤즈 21'만의 특징을 든다면…

'어뮤즈 21'은 기존의 가상현실 기기보다 성능과 기능면에서 뛰어난 차세대 기종들(SU-2000과 SD-2000) 등이 국내에 처음으로 도입되어 한차원 높은 가상현실의 세계를 경험할 수 있으며, 메인(MAIN)컴퓨터의 통제로 개인별 성적을 체크하여 유효빔 발사회수, 정확도, 상대편과의 경기 내용을 경기후 받아 볼 수 있도록 설계되어 있는 것이 특징입니다.

끝으로 앞으로의 계획과 바램이 있으시다면…

앞으로의 계획은 '어뮤즈 21'을 서울과 부산 등지에 계속해서 세울 예정이며 서울 시내의 중고등학교의 견학 학습의 장을 만드는 것도 추진 중에 있어 청소년들의 건전한 지적 호기심과 과학적 욕구를 자극하는데 큰 역할을 하리라 생각합니다.

게임챔프 일본어 강좌

"즐거운 성탄절이닷!
춘리에게 '94년 성탄절은 남다른 의미가 있답니다."
"그래! 고급 레스토랑에서 영원히 잊지 못할 추억을 만드는 거야!"
"웨이러~
스프는 복어죽과 연어알 한사발,
그리구 상어 지느러미, 곰 발바닥, 원숭이 골, 개구리 배꼽,
잠자리 눈꼽, 개미 허리로 간단히 식사하겠어요. 흠흠~
그리구 후식은… 아니, 디저트는 숭늉 한사발 주세요."
"응? 근데 접시에 담긴 물을 뭐지?
무식이 탄로날 지도 몰라… 그래, 마시는 거겠지 뭐!"
꿀꺽꿀꺽… 벌컥벌컥…
"저, 손님… 그건 손씻는 물인데요…"
우웨에에엑~
"에구구구… 노처녀의 나홀로 성탄절 10주년 행사는 이렇게
비참하게 막을 내리는도다!!!"

마더2 -기그의 역습-, 랑그리사 II 기본 사항 체크

김동원 | 챔프점수 1,000점

마더2 -기그의 역습-

구분	일본어	발음	뜻
캐릭터	ネス	네스	네스
	ポラ	포라	폴라
	ジェフ	제후	제프
	プー	푸-	푸우
공격법	たたく	타타쿠	때리다
	グッズ	굿즈	소지품
	オート	오-토	자동
	ガード	가-도	방어
	にげる	니게루	도망치다
	いのる	이노루	기원하다
	チェック	첵쿠	(몬스터) 체크
	へんしん	헨신	변신

랑그리사 II

일본어	발음	뜻
けん	켄	검(칼)
たて	타테	방패
パワーブレスレット	파와-부레스렛토	파워 브레스레트
まほうのこな	마호-노코나	화염 마법
ネボケタケ	네보케타케	버섯
ロックちょうのはね	록쿠쵸-노하네	로크새의 깃털
しゃべる	샤베루	말하다
ゆみ	유미	활
ばくだん	바쿠단	폭탄
オカリナ	오카리나	오카리나
フックショット	훅쿠숏토	작살
ペガサスのくつ	페가사스노쿠츠	페가수스 신발
ヨッシのにんぎょう	욧시노닌교-	요시 인형
みずかみ	미즈카미	물갈퀴
ひみつのくすり	히미츠노쿠스리	비밀의 약(회복제)
おうごんのはっぱ	오-곤노핫파	나뭇잎
ひみつのかいがら	히미츠노카이가라	비밀의 소라껍질

날씨에 관한 일본어

전병창 | 챔프점수 500점

일본어	발음	뜻
はれ	하레	맑음
くもり	쿠모리	흐림
かぜ	카제	바람
あめ	아메	비
ゆき	유키	눈
ゆうだち	유-타치	소나기
いなづま	이나즈마	번개
かみなり	카미나리	천둥
くも	쿠모	구름
きり	키리	안개
ひでり	히데리	가뭄
こうずい	코-즈이	홍수
にじ	니지	무지개
つゆ	츠유	장마

춘리의 한문 공부방

大(おお)きいの反對語(はんたいご)は小(ち)さいです
크다의 반대말은 작다입니다.

多(おお)いの反對語(はんたいご)は少(すく)ないです
많다의 반대말은 적다입니다.

長(なが)いの反對語(はんたいご)は短(みじか)いです
길다의 반대말은 짧다입니다.

小(ちい)さいの反對語(はんたいご)は何(なん)ですか
그렇다면… 작다의 반대말은 무엇일까요?

알맞은 답을 적어서, 아름답고
성스러운 춘리 앞으로
보내주세요!
다섯명을 추첨해서 IBM PC
정품 게임을 선물로
드리겠습니다.

12월호 정답자 발표

정답 私は韓國人です

백기철/
방영복/
최일경/
양태성/
홍성일/

보내실 곳
서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층
게임챔프 일본어강좌 담당자 춘리 앞

당첨자 중 서울에 거주하시는 분은 춘리와 통화한 후 본사를 방문해 주시고, 지방에 거주하시는 분에게는 직접 우송해 드립니다.

게임 일본어 문의 사항은
TEL.702-3213 / FAX.702-3215

6 4 3 7

챔프 만남의 광장

ㅎㅎㅎ∞

저는 챔프를 통해 펜팔을 하게 된 중학교 1학년인 홍석범 입니다. 여러분들과 친구가 되고 싶고 보유 기종은 슈퍼컴보이, 패밀리 입니다. 컴퓨터는 살 예정이며 주로 하는 게임은 롤플레잉 입니다. 서울에 ■도 꽤 합니다. 그리고 저와 동갑인 여학생 이 편지를 주시면 더할 나위가 없겠고 사진도 ■ 사진도 같이 보내주세요.

연락처:

펜 팔

홍혜진(중학교 2학년·15세)

안녕하세요. 펜팔친구를 사귀고 싶은 어여쁜 중학생입니다. 애니메이션이나 만화, 게임에 관심있는 분은 편지하세요. 특히, 슈퍼컴보이나 패밀리를 가진 남학생이라면 좋겠어요.

연락처:

조두희(중학교 2학년·15세)

저는 롤플레잉 팬입니다. 특히, 〔화이널 환타지〕에 관해서는 1~6편까지 완벽 마스터한 바 있습니다. 드래곤 퀘스트도 1~5편까지 해봤구요. 여중생 중에 롤플레잉을 즐기는 분이 있다면 편지 날려주세요. 후회없이 해드리겠습니다.

연락처:

강백호(고교생·나이 미상)

안녕하세요? 평범하고도 특별한 X세대입니다. 만화같은 삶을 살아보기 위해, 멋진 추억을 만들기 위해 이글을 씁니다. 게임 실력도 약간 있고 개성있는 얼굴을 가진 만화가 지망생입니다. 멋진 추억을 만들고 싶은 분은 펜을 드세요!

연락처:

정성중(고교 1학년·17세)

저의 이름은 정성중이고요, 취미는 물론 게임입니다. 지금 패밀리와 슈퍼컴보이, 겜보이를 보유하고 있습니다. 게임에 관심 있고 미모에 자신있는 15~16세 가량의 소녀와 사귀고 싶습니다. 편지 부탁해요!

연락처:

서영호(고교 3학년·19세)

바람이 싸늘하게 부는 이 가을! 누군가와 마음을 나누고 싶습니다. 일본 애니메이션에 관심이 있는 분이면 더욱 좋겠죠.(나이, 성별 제한 없음) 취미는 애니메이션 관련 자료 수집, 키는 178cm, 성별은 남자입니다!

연락처:

황보 준(중학교 2학년·14세)

취미는 독서, 오락하기입니다. 갖고 있는 게임기는 네오지오, 미니 겜보이, 펜팔 대상은 14살의 귀엽고 착한 여학생이면 누구나 환영합니다.

연락처:

윤성오(국교 5학년·12세)

저와 함께 게임을 즐길 사람을 찾습니다. 게임 못하는 친구, 누나, 형, 동생 등 아무나 좋지만 되도록이면 슈퍼컴보이를 갖고 계신 서울 거주자면 더욱 좋겠죠. 멀면 같이 함께 게임하기가 힘들잖아요.

연락처:

사람을 찾습니다

김형수(중학교 3학년·16세)

중학교 2학년 때 서울로 전학간 김홍수를 찾습니다. 광주에서 같은 반 친구였던 형수가 급히 찾고 있어요! 별명은 〔털〕이었고 2학년 6반이었습니다.

연락처:

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

〔챔프 만남의 광장〕에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내 주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!

근데··· 엽서가 너무 많이 와서 실리지 못하는 경우도 있어요. 하지만 춘리는 절대 여러분을 실망시키지 않을테니 다음호를 기다려 주길 바래요!

엽서 보내실 곳··············
서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 〔챔프 만남의 광장〕 중매쟁이 춘리앞

위에 실린 내용으로 인하여 불미스러운 일이 발생하는 것에 대해서는 일체 책임지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

'95.2 게임챔프

'95.2 게임챔프

'95.2 게임챔프

'95.2 게임챔프

챔프마당

신세대 챔프 독자 중고주의 선언!

자신이 당장 갖고 싶거나, 급히 처분하고 싶은 물건이 있다면 지금 관제엽서에 아래의 양식으로 작성해서 보내주세요. 꼭 필요한 사람들에게 도움을 주는 것! 이것이 게임챔프 신세대의 중고주의 방식입니다. 많은 이용바랍니다.

쌤쌤마당

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이름
MD+주변기기+패드2+팩4+아하카세트	SFC+주변기기+패드2+팩1	평일 15:40-16:00		김민철
SFC+주변기기+팩5+영구보존팩케이스3	네오지오+스틱2+팩1	아무때나		박훈주
HGB+부스터+팩6(아랑2 사무라이, 젤다, 록맨등	MD+패드+팩2-3+주변기기	토요일만 14:00이후		이세원
MD+주변기기+패드2+팩2	SFC+주변기기+패드1+게임잡지3	15:00-17:00		이해창
SFC+아랑전설+한국프로야구+슈퍼포멘션 등	NG+스틱1+팩1-2(사무라이나 아랑전설)	아무때나		김지홍
FC+주변기기+팩8+GB+주변기기+팩8	SFC나 MD+주변기기+팩1	18:00-20:00		양완석
미니컴보이+팩3(사무라이스피리츠등)	SFC+패드2+팩1-2(정글북이나 FF5는 필수)	18:00-19:00		배성원
SFC+UFO PRO6+게임디스켓 50장+주변기기	NEO-GEO+신종팩 3개 스틱2+주변기기	17:00-23:00		김성길
PCE+아케이드 카드+주변기기+2-3만원	SFC+주변기기+UFO패왕	18:00-19:00		최세헌
NEO-GEO+스틱2+사무라이, 스피리츠, 아랑전설, 닌자컴배트	SFC+패왕+디스켓+팩+스틱 또는 27만원	17:00-24:00		최현진
PCE+CD1+휴카드1 주변기기+3-5만원	NG+주변기기+용호의권	19:00이후		김정윤
SFC+패드2+팩(러싱비트수라, 용호의권)+겜보이+팩3+조이패드2	네오지오	월-금 17:00-19:00		이웅구

판매마당

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이름
MD+패드1+어뎁터+팩10 조이스틱2(6버튼)	15만원	19:00-20:00		강병수
FC+주변기기+팩(DQ4, 메탈포스)+분석집	7만원	18:00-21:00		전경태
SFC+팩1(초무투전2)+하이퍼UFO+디스켓100+게임관련서적 50여권	33만원	아무때나		최정식
SFC+패드2+팩4(콘트라 스피리츠, 모탈컴배트2 NBA잼, 슈퍼스화2)	23만원	토, 일요일 아무때나		김경모
SFC+팩3+패드2+FC+팩2+바코드게임기+게임책	16만원	17:00이후		임진국
SFC+주변기기+스테레오케이블+팩4+패드1	22만원정도	월-금 21:00-22:00		이철준
MSX2+키보드+디스켓	8-9만원	토, 일요일 13:00이전		이대열
네오지오+사무라이 스피리츠+터보스틱	32만원	아무때나		김도겸

구합니다

구입물건	구매조건	연락시간	연락처	이름
MSX 게임디스크, 관련서적+일어판 게임잡지	상호만족가격	19:00이후		이호영
MSX드라이브(3.5"1FDD	상호만족가격	19:00이후		김준태
SFC+팩1+패드1	7만원	18:00이후		김 산
PCE SUPER CD ROM2 퀘스트1, 2+드, 멀티탭	5만원 만오천원	16:00-18:00		이광영
NG+킹오브화이터즈'94 또는 에어로화이터즈2	32만원	편지로		김도휘
NG+스틱2	12-14만원	월, 수, 금 16:00-21:00		구교준
오렌지로드 만화책 1권부터 완결편까지	상호만족가격	7:00-11:00 21:00-24:00		전영우
게임음악CD (전설의 오거 배틀) 무도회+화이널환타지3	만오천원	15:30-22:00		김기석
GB+사무라이+아랑전설	6만원-7만원	평일17:00이후 주말 아무때나		오훈기

알립니다

알립니다. (게임클럽, 게임제작, 공고, 대회, 축제 환영)

알림내용 : 안녕하세요. 저는 컴퓨터광으로 대구시 남산동에 사시는 분과 게임을 교환해서 즐기고 싶습니다. 참고로 저는 15세입니다.
연락시간 : 아무때나
연락처 : (
이름 : 김규택

알림내용 : 게임 & 애니 써클인 "Blue Goddess"에서는 제2기 신입회원을 모집합니다. 많은 참여 부탁드립니다.
참여자격 : 게임과 만화를 아끼는 18세 이상의 서울 거주 남, 녀는 누구든 OK!
연락시간 : 주말 12:00-18:00
연락처 : (
이름 : 신유준

변화하는 국제화 시대에 대응하여 챔프마당 이용자의 편의 제공을 위해 약자를 지정합니다.

- 슈퍼컴보이, 슈퍼패미컴 : SFC
- 네오지오 : NG
- 패밀리 : FC
- 핸디알라딘보이, 게임기어 : HGG
- 세가새턴 : SS
- 3DO 얼라이브 : 3DO
- 수퍼알라딘 보이, 메가드라이브 : MD
- PC엔진 : PCE(듀오)
- 겜보이 : GB
- 핸디컴보이, 게임보이 : HGB
- 플레이 스테이션 : PS

또한 연락시간은 전시(전쟁시)를 대비해 00:00-24:00으로 통일합니다.

잘쓰면 이익! 못쓰면 헛고생!

위 내용으로 인해 일어나는 불미스러운 사고는 본사가 책임지지 않으며, 참여자분의 주의도 부탁드립니다. 또한 전화번호 공개를 원치 않으시는 분은 연락처에 주소를 쓰셔도 무방합니다.

장난전화를 삼가하세요.

최근 전화서비스 전산화로 장난전화시 전화 거신 분의 전화번호 조회가 가능하므로 형사고발의 조치가 있습니다.

인기코너 챔프마당에 참여하시려면

챔프마당에 참여하시기 위해서는 원하는 코너의 양식에 따라 내용을 엽서에 기재하신 후 아래 주소로 보내주세요. (단, 위 양식대로 보내주시지 않으시는 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품의 가격이 현실과 맞지 않는 분, 이름을 기재하지 않거나 가명으로 기재하신 분은 참여하실 수 없습니다.)

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 「챔프마당」 담당자 앞 (우편번호: 140-111) 입니다. (마감일 명시!!)

명작스테이션

슬램덩크 극장판

이번 달에 소개하는 명작 스테이션은 유명한 농구만화를 애니메이션화시킨 〈슬램덩크〉다. 내용은 주인공 강백호가 북산고 농구부에 들어간 지 얼마 되지 않아 아직 경험이 없던 시절에 무원고교와 연습시합을 가지는 과정에서 경험하는 여러가지 일들을 소재로 하고 있다. 극장판은 만화책에 나오는 내용과 겹치지 않게 '만화책에는 없지만 중간에 벌어졌던 일'이라는 식으로 줄거리를 이끌어가고 있으므로 이 내용도 아직 국내에는 소개되지 않은 것이다

한국의 번역서에서 사용되고 있는 이름과 실제 이름

본 명작스테이션에서는 원작에 사용하는 이름을 그대로 소개하는 관계로 국내에서 사용되는 이름과의 혼돈을 막기 위해 다음과 같이 번역-원본의 이름을 소개한다.

강 백 호 — 사쿠라기 하나미치
서 태 웅 — 루카와
채 치 수 — 아카키 타케노리
채 소 연 — 아카키 하루코
북산 고교 — 쇼호쿠 고교

타케조노 고교와의 연습시합

구름떼처럼 몰려든 타케조노 학생들.

경기는 아직 시작하려면 멀었는데 경기장은 벌써 함성으로 가득 차 있었다. 타케조노 고등학교의 농구 코트를 가득히 메운 이 관객들은 거의 모두가 타케조노 고교의 학생들이었다. 오늘 이들이 응원을 위해 모인 것은 그들이 자랑스럽게 생각하고 있는 타케조노 고등학교 농구부가 쇼호쿠 고등학교 농구부와 연습시합을 가지게 되었기 때문이었다.

"저 응원 좀 봐, 우리 선수들의 기가 죽지 않을까 걱정돼….

쇼호쿠 농구부의 주장 아카키 타케노리의 동생 하루코는 같이 온 친구들에게 걱정스럽다는 듯이 말했다.

"저 응원 좀 봐, 우리 선수들의 기가 죽지 않을까 걱정돼…"

선수 대기실에는 쇼호쿠 선수들이 벌써 와서 유니폼을 갈아입고 있었다.

"정말 대단한 응원이군요."

"저 응원 때문에 다른 학교에서 이 학교로 원정시합 오는 것을 기피할 지경이라니까."

"아, 하루코가 나를 위해 와있지 않을까…?"

"무슨 걱정이야? 여기 농구의 천재가 있잖아요? 두고봐요! 내가 다 알아서 해드릴테니까, 하하하핫!"

긴장해서 화장실에 다녀와야겠다는 사쿠라기.

쾅! 호탕하게 웃고 있는 사쿠라기의 눈에 불꽃이 튀었다. 주장 아카키가 까불고 있는 사쿠라기의 머리를 주먹으로 내리친 것이다. '고릴라'라는 별명을 가지고 있는 주장은 꿀밤이라고 생각하고 때렸겠지만 맞는 사람에게는 번개를 맞은 것같았다.

"모두들 잘 들어! 저 성대한 응원도 대단하지만 타케조노의 힘은 응원뿐이 아니다. 타케조노는 나름대로의 힘과 기술을 쌓은 실력이 있는 팀이다! 모두들 자만하는 일 없이 시합에 열중하도록!"

"옛!"

모두들 주장의 말에 힘차게 대답했다.

"이봐, 너 어디 가는 거야?"

슬금슬금 문 밖으로 걸어나가는 사쿠라기를 보고 안경 선배가 물었다.

"헤헤… 저어, 시합 전이라니까 긴장되어서인지 잠시 화장실 좀…"

"이런, 빨랑 다녀와!"

주장의 말을 듣고 전의를 가다듬는 쇼호쿠 선수들.

너 같은 깡패가 농구를 하다니!

"어머, 사쿠라기 아냐?"

화장실에 다녀오면서 타케조노 고등학교의 교정을 거닐고 있던 사쿠라기는 타케조노의 농구선수 하나를 둘러싸고 여학생들이 모여 있는 것을 보고 부러움을 느끼고 있었다. '쳇, 별 볼일 없는 놈 같아 보이는데 말이야.'

그러던 사쿠라기의 눈에 누군가를 기다리고 있는 듯이 홀로 서 있는 여학생의 뒷모습이 보였다. '호오, 저런 청순한 모습의 아가씨가 다 있군…'

뜻밖에 나타난 옛날의 짝사랑을 만나 놀라는 사쿠라기.

"여어! 너는 상당히 눈이 높군! 나 같은 남자를 기다리고 있다니, 하하하핫!"

실없는 소리를 해대며 그 여학생에게 접근하는 사쿠라기. 그런데 사쿠라기를 향해 돌아본 그녀의 정체는 놀랍게도 요코였다. 요코는 중학교 시절에 자신의 프로포즈를 거절했던 여학생이었다. (요코는 사쿠라기가 데이트 신청을 거절 당한 40번째 여학생이었다)

흥분이 쉽게 가라앉지 않는 사쿠라기.

"중학교 때 이래로 처음이구나, 요코."

"사쿠라기, 그 옷은 뭐야?"

"응? 이거…? 고등학교 들어오고 시작했지. 잘 어울리니?"

둘이 오랫만에 만나 즐겁게 이야기하고 있는데 한 남자가 끼어들었다. 같은 중학교를

중학교 시절, 요코는 사쿠라기의 프로포즈를 거절했었다.

졸업하고서 지금은 타케조노의 농구부에 들어와 있는 오다였다.

"너희들이 그렇게 친한 줄은 몰랐는데?"

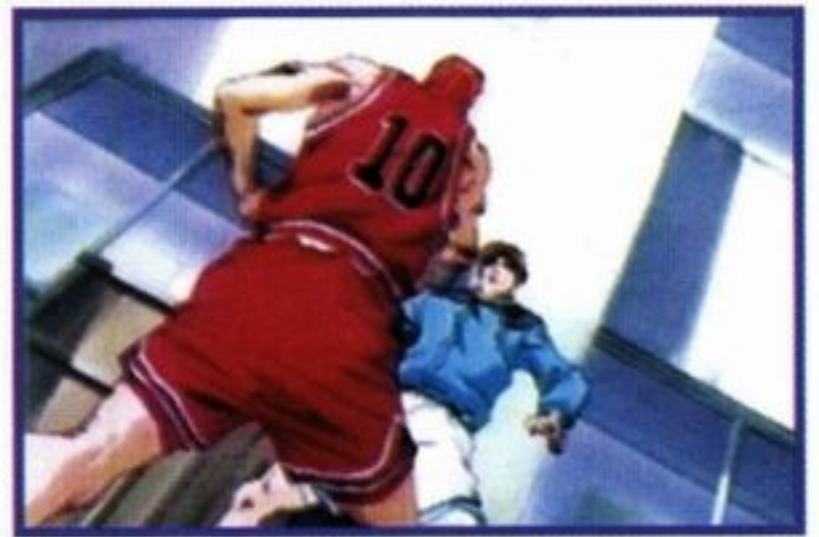
"오다…?"

"뭐지, 그 차림새는?"

"너같은 깡패가 농구를 하다니… 진짜 농구선수들에게 방해일 뿐이야!"

처음부터 시비조로 접근해 오는 오다였다. '너 같은 깡패 놈이 농구를 하다니… 진심으로 농구를 사랑하고 있는 사람들에게 방해만 된단 말야!' 라는 오다의 말에 사쿠라기는 흥분했다.

오다의 멱살을 쥐고 덤벼드는 사쿠라기. 싸움에 약한 오다는 '때릴 테면 때려봐, 그 대신 날 때리고 농구계에서 사라지라고!' 라고 외쳤다.

분노가 극도에 달한 사쿠라기의 주먹이 날아갔다. 주위에서 가슴을 졸이며 구경하고 있던 여학생들의 비명이 터졌다. 그러나 주먹은 오다의 얼굴이 아니라 그 옆의 나무판자에 가서 꽂혔다. 주먹을 날리는 순간에 마음이 깡패로부터 스포츠맨으로 겨우 돌아온 것이었다.

요코의 남자친구 오다를 때리려다가 그만두었다.

장승처럼 서 있는 사쿠라기를 놓아두고 오다는 떨어뜨렸던 가방을 주워들고 도망치면서 외쳤다.

"두고봐, 사쿠라기! 진짜 농구가 무엇인지 보여주겠다!"

망신의 연속

"좋아, 오다! 네놈의 농구라는게 무엇인지 한번 보여주시지!"

그리고 30여분 후, 쇼호쿠 농구부가 코트에 들어왔을 때 타케조노의 전교생들 사이에 '등번호 10번의 빨강머리가 오다 선수와 싸웠다'는 소문이 퍼져있는 상태였었다.

"돌아가! 돌아가!"

사쿠라기는 이를 악물었다. '좋아, 오다! 네놈의 농구라는

루카와에게 가는 패스를 가로챈 사쿠라기

공을 잡은 것은 좋았으나…

게 무엇인지 한번 보여주시지!'

그러나 그것은 마음 뿐, 실제의 사쿠라기는 실력이 너무 없었다. 경기가 시작하자마자

스텝 반칙의 휘슬이…

"바보, 공도 제대로 확보하지 못하는 주제에…" "으그그, 저걸…"

자신이 그렇게도 미워하는 루카와에게 보내지는 패스를 가로챈 사쿠라기였지만, 잽싸게 접근한 두 사람의 타케조노 선수 때문에 당황한다. 한 발, 두 발… 네발짝째 움직인 순간 심판의 호루라기가 울리면서 '오버스텝 반칙!' 선고가 나왔다.

오다는 사쿠라기를 놀리듯이 농구공을 다룬다

"바보, 공도 제대로 확보하지 못하는 주제에…"

"헤헹, 이 몸이 공을 쥐었다면 말이지…"

루카와가 차갑게 말하며 지나갔다. 농구선수가 공을 손에 든 채로 4발짝 이상 그냥 움직이다니, 망신 중에서도 대망신이다. 좋아하는 하루코가 보고 있는데 이런 추태를 벌이다니!

좀 전의 실수를 만회하기 위해 공을 열심히 쫓아다니는 사쿠라기는 공을 패스받은 오다와 대결하게 되었다. 소질도 있지만 수년동안 열심히 노력해 온 오다의 농구실력을 사쿠라기는 절대로 쫓아갈 수 없었다. '천재에게 경험 따위는 필요 없어!'라는 사쿠라기의 말이 무색해지는 순간이었다.

"저건 어린애하고 어른의 싸움이잖아?"

오다에게 뒤지고 있어 더욱 열을 받는 사쿠라기

기껏 오다에게 가던 공을 가로챈 사쿠라기는 으쓱해져서 공을 한 손에 든 채로 "이것 봐, 이 몸이 천재라는 걸 알겠지?"라고 오다에게 말했다. 그러나 자랑하는 데에 정신이 팔린 나머지, 시간 반칙을 저지르고 말았다. 공을 들고 너무 오래 서 있었던 것이다. 망신, 대망신!

애고 애고, 이게 무슨 망신이람? 그러나 저 멀리 관중석에서 활기차게 외치는 소리가 들려왔다.

"사쿠라기군! 신경쓰지마!"

사쿠라기가 그렇게 짝사랑하고 있는 하루코의 목소리였다.

"하루코! 그대 한 사람의 응원은 백만명의 응원에 맞먹는 응원!"

주먹을 불끈 쥐고서 하루코

"아이고!" "공을 들고 5초 넘게 서서 자랑하는 놈이 어딨어?"

"사쿠라기군! 신경쓰지마!"

에게 외치는 사쿠라기. 하루코의 눈길을 끌기 위해 처음 농구부에 들어온 그이니만큼 하루코의 응원이 가장 반가운 것은 사실이겠지만, 정작 하루코의 눈길은 루카와에게 쏠려 있었다. 불쌍한 사쿠라기…

온갖 해프닝을 벌이면서 전반전을 겨우 끝마친 사쿠라기. 사쿠라기의 엉망진창 플레이 덕택에 점수가 타케조노에게 상당히 뒤져 있는 상태

"하루코! 그대 한 사람의 응원은 백만명의 응원에 맞먹는 응원!"

…그러나 하루코가 넋을 잃고 바라보고 있는 것은 루카와였다

다. 사쿠라기의 머리 속에는 온통 오다를 쓰러뜨려야겠다는 생각으로 가득 차 있어 후반전 전략에 대한 주장의 설명도 귀에 들어오지 않았다.

내 적은 네가 아니라 농구야!

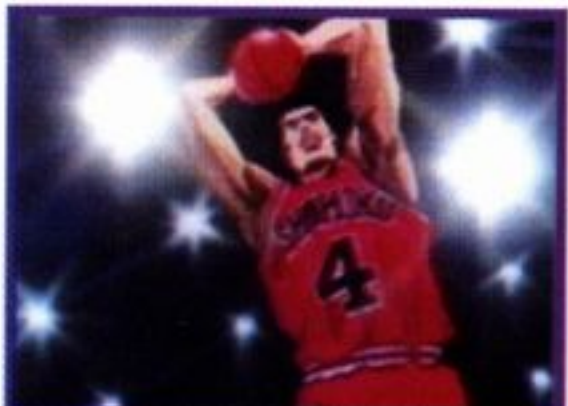
활기를 찾기 시작한 쇼호쿠의 플레이.

루카와의 화려한 공격이 폭발한다.

드디어 후반전이 시작되었다. 페이스를 찾기 시작해서인지 모두들 활기를 되찾았다. 특히 루카와의 침착한 플레이는 타케조노와의 점수차를 바짝 좁히는 데에 큰 역할

쇼호쿠는 타케조노를 바짝 뒤쫓았다.

을 했다.

사쿠라기는 타케조노 선수가 놓친 공을 쫓아 뛰어가다가 코트 밖의 사람들과 부딪치기도 했다.

아카키의 파워풀한 공격!

"정말 꼴 사나와서 웃음도 안나오는군."

오다가 비웃듯이 말하자 사쿠라기가 응수했다.

"미안하지만 내 적은 네가 아니야. 농구라고!"

의외의 반응에 놀라는 오다였다. 그 말이 끝나기가 무섭게 사쿠라기는 적으로부터 빼앗은 공을 아카키에게 패스했다. 아카키는 그것을 고릴라

"적진에서 이렇게 침착하다니… 정말 물건이예요, 루카와는."

"무엇하는 거야! 정신 바짝 차리고 쇼호쿠의 추격을 따돌려!"

"얌마! 내가 떠민 것이 아니라고!"

"사쿠라기! 괜찮아, 괜찮아!"

덩크로 골인시켰다. 이로써 동점!

몸이 달아오른 오다가 공을 드리블하며 쇼호쿠의 진영에 들어갔다. 그것을 사쿠라기가 쫓아와 견제하려고 했다. '홍, 네가 내 공격을 저지하겠다고?'

그러나 오다가 슛 자세에 들어가자 사쿠라기는 무서운 속도로 오다의 공격을 블러킹했다. 사쿠라기가 보여준 의외의 재능에 오다가 놀랐다. 오다는 무리하게 슛을 감행하

2미터를 넘는 장신에서 폭발하는 고릴라 덩크!

다가 사쿠라기와 부딪쳐 공을 놓치고 말았다.

"10번 밀기 반칙!"

"난 손을 댄 적이 없어!"

심판의 판정에 사쿠라기가 강하게 반발한다.

"사쿠라기-! 괜찮아, 괜찮아!"

사쿠라기는 하루코의 말을 듣고 순간적으로 심판의 멱살을 놓아버렸다. 사쿠라기에게는 하루코의 말이라면 무엇이든지 듣는 어린아이 같은 부분이 있었다.

하루코의 한 마디에 금새 흥분이 가라앉는 사쿠라기.

사쿠라기의 철벽 방어가 오다를 저지한다.

"좋았어! 이제 한 골만 넣으면 역전이다!"

"정말 꼴 사나와서 웃음도 안나오는군." "미안하지만 내 적은 네가 아니라 농구야!"

사쿠라기의 부상

오다의 빗나간 슛으로 리바운드되는 공을 받으려고 싸우는 양팀 선수들.

"패스해!"

'저런 녀석이 그렇게 짧은 기간동안에 실력을 쌓았을 리가 없어. 그렇지만 아까의 수비는…'

이런 생각을 하면서 오다는 프리 드로우에 들어갔다. 그러나 마음 속이 복잡한 오다의 슛이 들어갈 리가 없다. 두번째의 프리드로우도 실패로 끝나고 그 리바운드 공을 사쿠라기가 멋지게 잡아냈다.

"패스!"

공은 엉뚱하게 오다에게.

루카와가 외쳤으나, 얄미운 루카와에게 공을 보내지 않고 다른 곳에 공을 보낸다는 것이 그만 루카와 옆에 서있는 오다였다. 이게 웬 떡이냐… 라는 듯이 오다는 슛을 쏘아

직선으로 날아가는 공을 노리고 뛰어가는 오다와 사쿠라기.

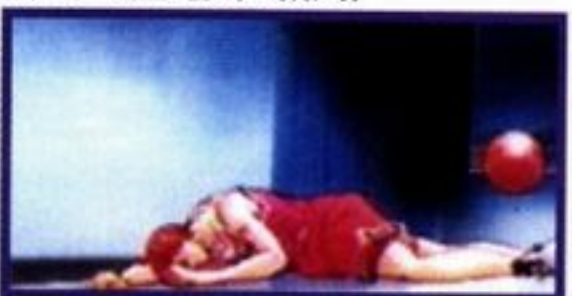
코트 밖에까지 뛰어가서 공을 받으려고 몸을 던지는 사쿠라기.

사쿠라기의 험악하고 서투른 플레이는 계속 해프닝을 일으킨다.

성공시켰다.

"상대편에게 패스하는 놈이 어딨어?!"

"…여기요."

그 후에도 사쿠라기는 후반전을 통해 여러 가지 실수를 저질렀다. 후반전이 거의 끝나갈 때, 공이 똑바로 날아가고 있는 것을 받기 위해 뛰어가는 오다를 사쿠라기가 추월하여 뛰어갔다. 그러나 사쿠라기가 코트 바깥까지 뛰어가 몸을 던져 공을 받으려는 순간, 머리가 벽에 부딪쳐 부상을 입고 만다.

순간적으로 체육관 전체에 정적이 흘렀다. 오다는 옆에서서 사쿠라기의 투지를 보고서 놀랐다는 표정이었다. 타케조노의 응원단 학생들도 이 광경을 보고 대단히 놀란 눈치였다.

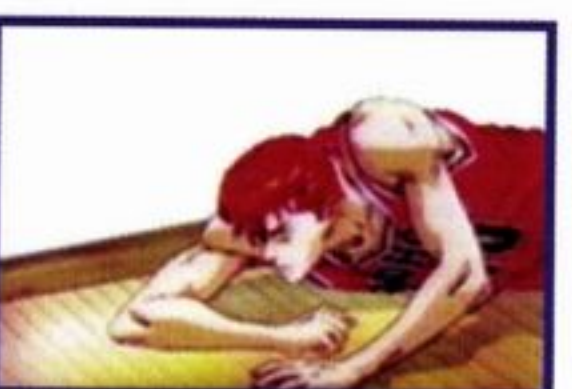
"상대편에게 패스하는 놈이 어딨어!"

머리가 벽에 부딪쳐 쓰러지고 말았다.

공이 손에 닿는가 했지만…

사랑의 말을 써서 자물쇠로 남기는 오다.

사쿠라기의 부상에 농구코트 전체가 정적에 휩싸였다.

사쿠라기의 투지에 놀란 오다

한참 쓰러져있는 사쿠라기

시합이 끝나고…

자신이 박수를 친 이유를 쇼호쿠 감독에게 설명하는 타케조노 감독

경기가 끝나고 하루코에게 접근하는 사쿠라기

"아까는 참 놀랐습니다. 선생님이 우리 선수에게 박수를 치실 때는."

"하하… 그 사쿠라기라는 학생한테 느낀 바가 있었거든요. 예를 들어 우리쪽의 오다 선수는 요즘 들어 운동을 하는 데에 있어 그런 정열이 없고 무언가에 떠밀려서 하고 있다는 느낌이 들고 있거든요. 그에 반해 사쿠라기는 진정으로 농구를 사랑하고 있는 선수라고 생각했지요."

경기장 밖에는 교복으로 갈아입은 쇼호쿠 선수들이 걸어 나오고 있었다. 입구에서 선수들을 기다리고 있던 하루코와 친구들에게 접근하는 사쿠라기.

"오늘 참 수고했어, 사쿠라기."

"와하하하핫! 난 천재니까! 어떤 상황에서든지 시합을 잘 하지!"

큰 소리 치고 있는 사쿠라기의 등 뒤로 루카와가 조용히 걸어가고 있었다.

"저어… 루카와, 오늘 경기 멋졌어…"

"루카와, 오늘 경기 멋졌어…"
"아, 그랬어?"

"오늘 참 수고했어, 사쿠라기."

"아, 그랬어?"

말하는 사람을 무시하는 듯한 루카와의 말투. 그러나 그러한 루카와의 태도가 그를 짝사랑하고 있는 하루코에게는 더욱 멋있어보이기만 했다. 루카와의 뒷 모습을 정신없이 바라보는 하루코와 그녀의 태도에 더욱 열을 받는 사쿠라기. 사쿠라기의 앞에 놓인 사랑의 길은 아직도 멀기만 한 모양이다.

루카와의 차가운 태도에 더욱 반하는 하루코

"사쿠라기! 전국 대회때 다시 승부를 가리자!"

애니 비전

애니정보국

탄생 - 제 2부

이들이 탄생의 주인공!

국민학교 1학년이었을 때 '타임캡슐'을 학교 교정에 묻었던 일… 10년 뒤에 다시 캐내기로 약속한 사오리 등이 이를 다시 파냈을 때, 보물이 4명분이 들어가있음을 발견하고 놀란다.

'또 한 사람은 누구지?' 사오리가 기억을 더듬고 있는데 거기서 나타난 것은 신인 스타인 아이다! 과연 아이다는 이 작품에서 무슨 역을 맡을 것인지…?

〈시간은 빗소리에 안겨서〉라는 제목의 드라마에 출연하고 있는 세 사람의 아이돌, 사오리, 아키, 쿠미. 고교 1년생이라는 역으로 출연하고 있는 이들은 어느 날, 10년 전의 일을 생각해낸다. 세 사람이

한국에서 IBM-PC용으로 한글화되어 관심을 모으고 있는 스타 육성 시뮬레이션 게임 〈탄생〉의 발매와 마침 시기를 맞추어 일본에서 만들어진 애니메이션 〈탄생〉. 과연 어떤 내용으로 게임을 재구성했는지 궁금증이 더해진다.

노래방에서 자신의 노래를 열창중인 쿠미

타임캡슐을 파내고 있는 세 사람. 그 속에는 무엇이…?

사오리로부터 10년전의 타임 캡슐 이야기를 듣고 갑자기 기억해내는 두 사람

〈란마 1/2 - 되살아나는 기억〉 상편

란마와 아카네의 관계는, 친구 이상이라고는 하지만 아직 서로 사랑하고 있다고까지 말하기에는 아직… 그래서 조그마한 말싸움으로도 토라져버리는 것이 두 사람의 현 상태인데…

어린 시절, 거대한 괴물에게 습격당한 아카네를 구해준 소년.

이번에 두 사람에게 생긴 문제는, 아카네의 마음이 란마 이외의 남성을 향해 돌아섰다는, 란마에게 있어서 절대로 용납할 수 없는 사건! '란마 + 아카네 = 사랑'이라고 하는 이제까지의 공식은 이번에는 전혀 통하지 않는 상황이다.

발단은 아카네의 꿈이 원인. 어린 남자아이에게 "뿔피리를 꼭 돌려주러 올께"라고 말하고는 안개 속으로 사라지는 아카네의 모습. 어린 시절

아카네를 찾아 떠났다가 괴물에게 쫓기는 란마.

겨우 아카네를 찾은 란마였지만, '난 이 남자 옆에 있겠어.'라고.

천도도장이 발칵 뒤집어지는 사건이 벌어지는데, 아카네는 괴물이 나타난다는 곳에서 '꿈 속의 남자' 마노스케와 만나게 된다.

과연 아카네는 마노스케와 어떤 관계를 맺게 될 것인가? 그리고 두 사람의 관계로 인해 란마의 입장은 어떻게 될는지? 〈란마 1/2 - 되살아나는 기억〉은 총 2부작으로 제작될 예정이다.

아카네는 과연 이 소년 옆에 계속 있게 될 것인가?

의 기억을 되살려준 꿈 속의 뿔피리를 찾아낸 아카네였지만, '도대체 누구였더라…?'

괴물 퇴치를 의뢰받은 아카네가 홀로 집을 나가버리고

95년 1월 1일, 〈마크로스 플러스〉 제 2부 등장!

이것이 〈마크로스 플러스〉 2부의 선전 포스터에 나오는 샤론?

버츄얼 아이돌 가수 '샤론'이 처음으로 모습을 드러낼 예정이라고 알려져 큰 기대를 모으고 있는 〈마크로스 플러스〉 2부.

캐릭터 디자이너가 바뀌어 등장인물들이 풍기는 분위기가 이번에는 크게 달라진 〈마크로스 플러스〉이지만, 메카닉 디자인을 비롯한 SF적인 아이디어, 그리고 무언가 큰 비밀을 숨기고 있는 듯한 분위기는 이 시리즈도 역시 대작일 것임을 예감케 하고 있다.

정식으로 구체적인 스토리와 화면사진이 입수되는 대로 본 지면을 통해 소개할 예정이다.

〈아미테이지 더 서드〉의 '서드'란?

지난 달에 소개했던 오리지널 비디오 애니메이션 〈아미테이지 더 서드〉에 관한 정보. 아미테이지는 화성 경찰의 형사. 지구로부터 화성에 부임해온 로스 실리버스 경부보는 화성에 도착하자마자 인기가수 케리의 살인사건에 휘말린다. 수상한 남자가 가지고 있던 가방을 아미테이지가 쏘자 케리의 시체가 나왔는데, 놀랍게도 케리는 인간이 아니라 '서드'라고 불리우는 안드로이드였다. 이 사건으로 사람들이 안드로이드에 대해 가지고 있던 위기감이 점점 높아지고 경찰은 더 긴장하는데…

아미테이지의 정체는 인조인간?

이 사나이가 인조인간 가수 케리를 살해(?)했다.

로스는 안드로이드에게 애인을 살해당한 경험이 있는 남자. 그도 서드를 싫어하지만, 아미테이지도 인간과 똑같이 감정을 가지고 있는 서드임을 알고 조금씩 마음이 풀리기 시작한다.

오랫만에 만들어진 오리지널 SF 작품에 주목!

인조인간을 싫어하는 로스와 아미테이지의 앞날은…?

졸업

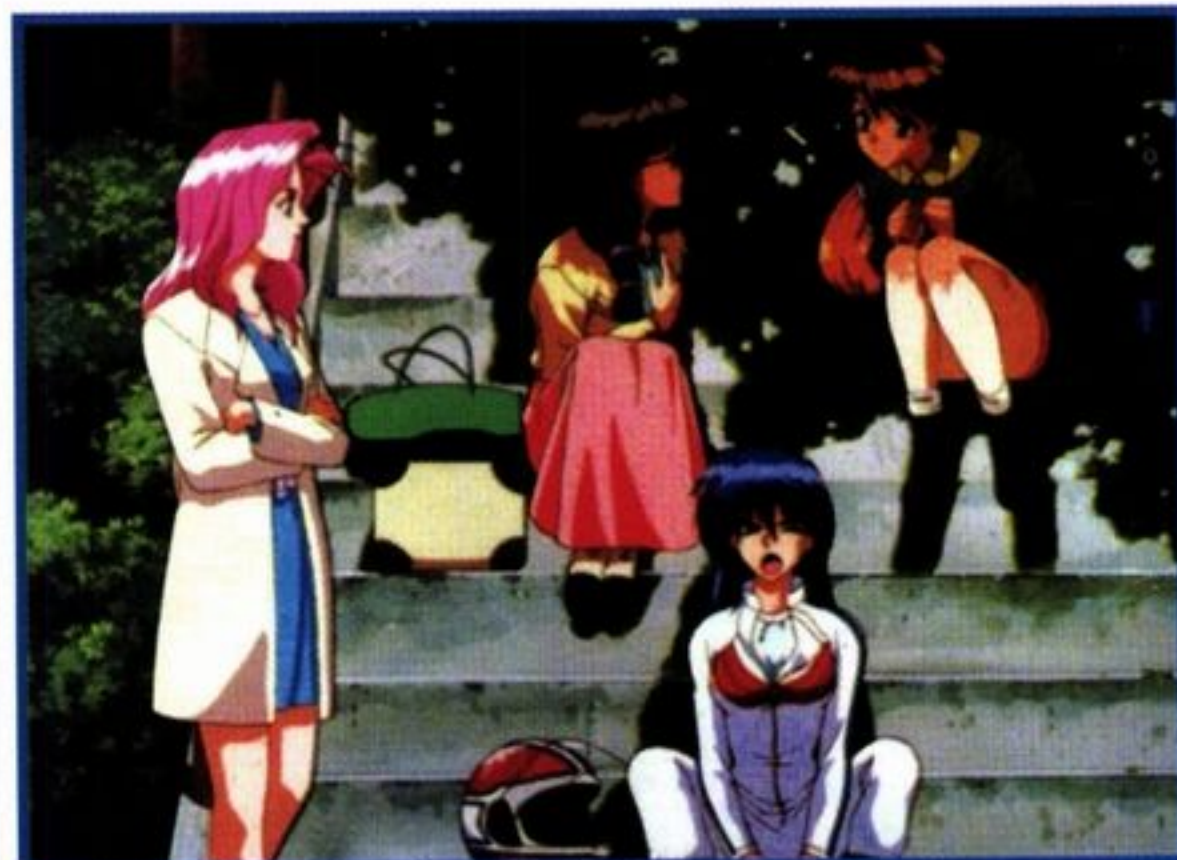
시즈, 레이코 등 5명은 아주 친한 친구들. 졸업을 앞둔 마지막 여름방학, 기념여행을 떠나자는 제의를 마미가 했으나 왠지 모두들 선뜻 동의하지 않는다. 우정에 금이 간 것인가…라고 생각했지만 모두들 제각기 진로문제로 고민

발랄한 이미지로 그려진 〈졸업〉의 주인공들.

중인 것이다.

레이코는 여행 예정일이 맞선을 보는 날. 시즈는 수의(동물의사)가 될 것인가 말 것인가에 관한 문제로, 세이미는 몸이 아픈 아버지를 대신하여 자전거포를 이어받을 것인가에 관한 문제로 고민중. 미나쓰는 체육대학에 가고 싶지만 형제가 많아 자신은 포기해야 할 것 같다는 고민에 머리가 아프다.

NEC PC-9800용 게임으로 93년에 인기를 얻었던 동명의 작품을 애니메이션화시킨 작품이지만, 게임의 내용과는 상당히 다른 내용으로 만들어지고 있어 과연 인기를 얻을 수 있을는지의 여부가 궁금하다.

졸업여행을 가자는 이야기가 나왔으나 모두들 고민이…

드디어 온천에 도착한 일행. 그러나 한 사람이 없어졌다!

코나미, 애니메이터 등 전문인력 모집

코나미의 인력공개모집 광고

게임회사로 국내에 널리 알려져 있는 코나미. 그러나 실은 게임을 중심으로 애니메이션에도 손을 뻗치고 있는 코나미가 이번에 캐릭터 디자이너와 컴퓨터 그래픽 디자이너, 그리고 애니메이터를 공개 모집했다.

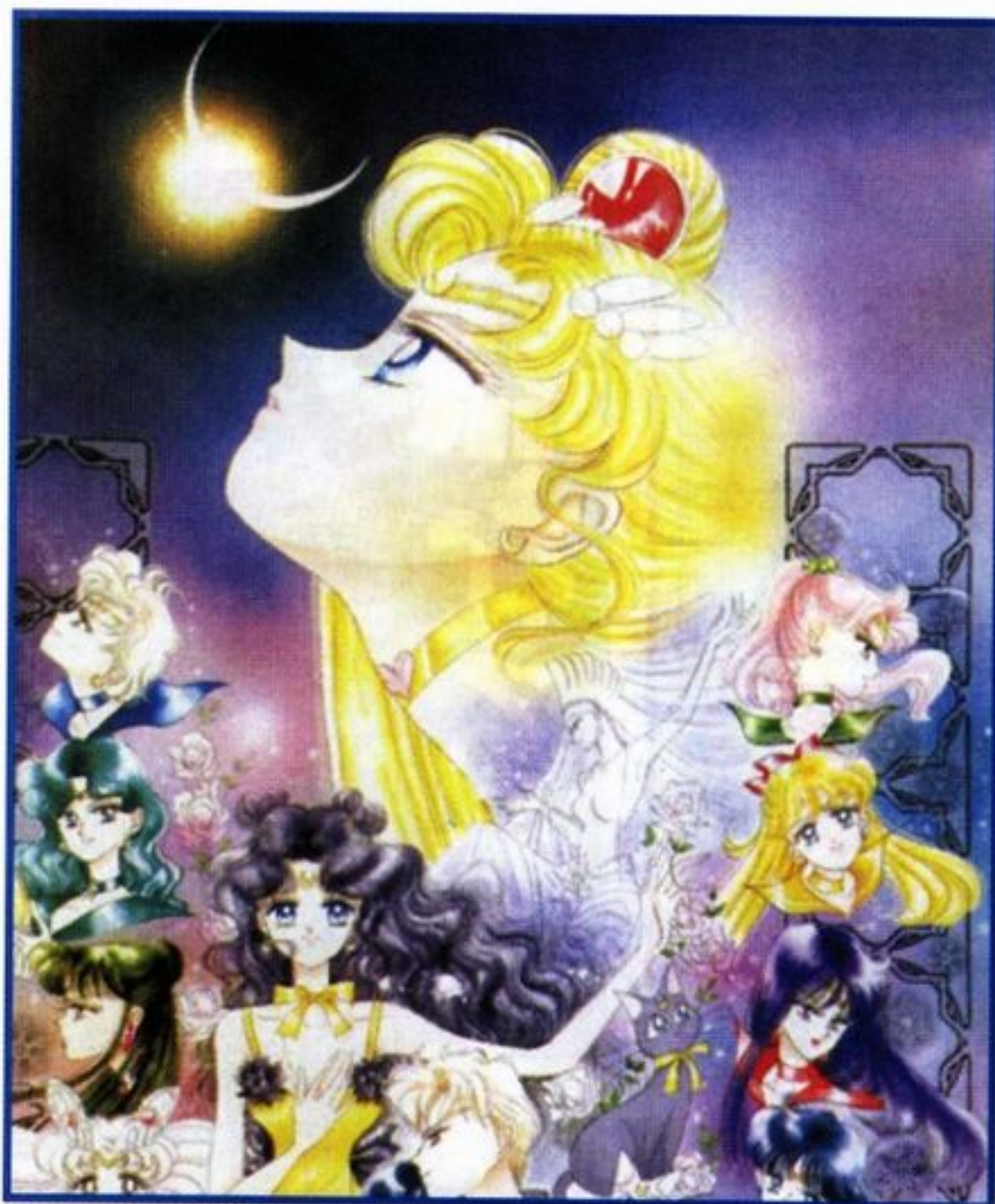
자격은 전문대졸 이상으로 20-30세. 단, 애니메이터의 경우는 애니메이션 원화 제작 경력이나 동화 제작 경력이 3년 이상인 사람에 한해서만 뽑은 것으로 알려졌다.

이번의 인력공개모집은 코나미가 보다 본격적인 종합 엔터테인먼트 회사로 발돋움하기 위한 기본인력을 갖추기 위한 포석으로 해석된다.

세일러문, 영화 제 2탄은 오리지널 스토리

일본에서 최고의 인기를 누리고 있는 소녀만화 〈세일러문〉의 애니메이션 영화가 개봉되었다.

지난 번의 극장판이 TV에서 방영된 내용을 단순히 재편집했던 것이었던데 비해 지난 12월 현지에서 개봉된 〈세일러문 S〉는 원작자 우치다 나오코가 쓴 스토리로 만들었다.

지구를 얼음 덩어리로 만들려는 음모를 꾸미고 있는 외계인, 프린세스 스노우 카구

현재 일본의 최고 인기 소녀만화 <세일러 문>

이것이 우주이민선 마크로스 세븐!

야와 세일러 전사들의 대결을 주축으로 하여 우주개척사업단에 근무하고 있는 청년과 루나가 사랑에 빠진다는 내용 등이 전개된다고 한다.

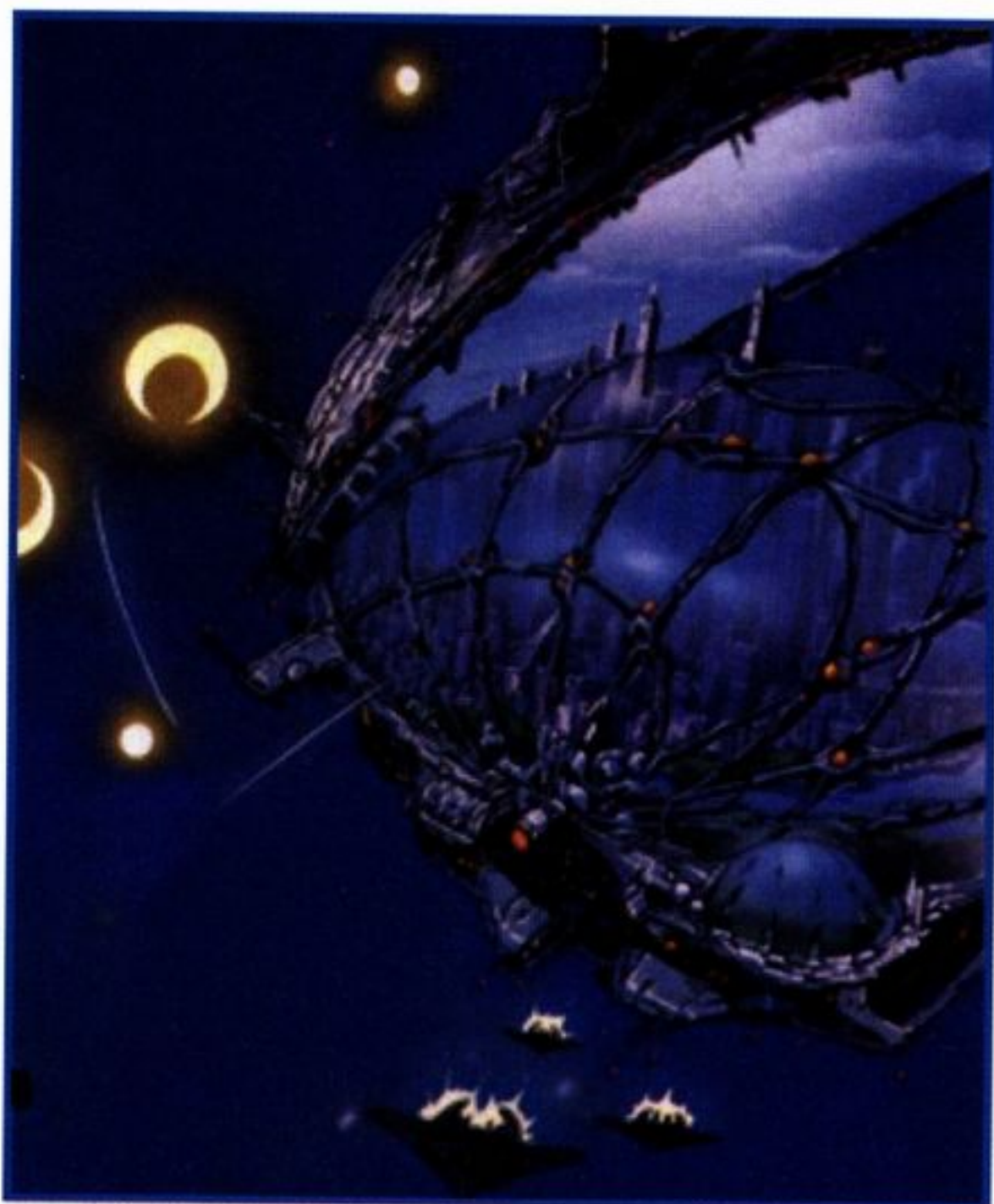
이번 영화의 종반부에는 루나에 대한 로맨틱하면서도 뜻밖의 전개가 기다리고 있다고 한다. 어쩌면 이제까지의 세일러문 애니메이션 시리즈 중에서 가장 '찐한' 작품이 될는지도?

루나는 우주개척사업단의 청년을 구했다. 그와의 사랑은 어떻게 될는지?

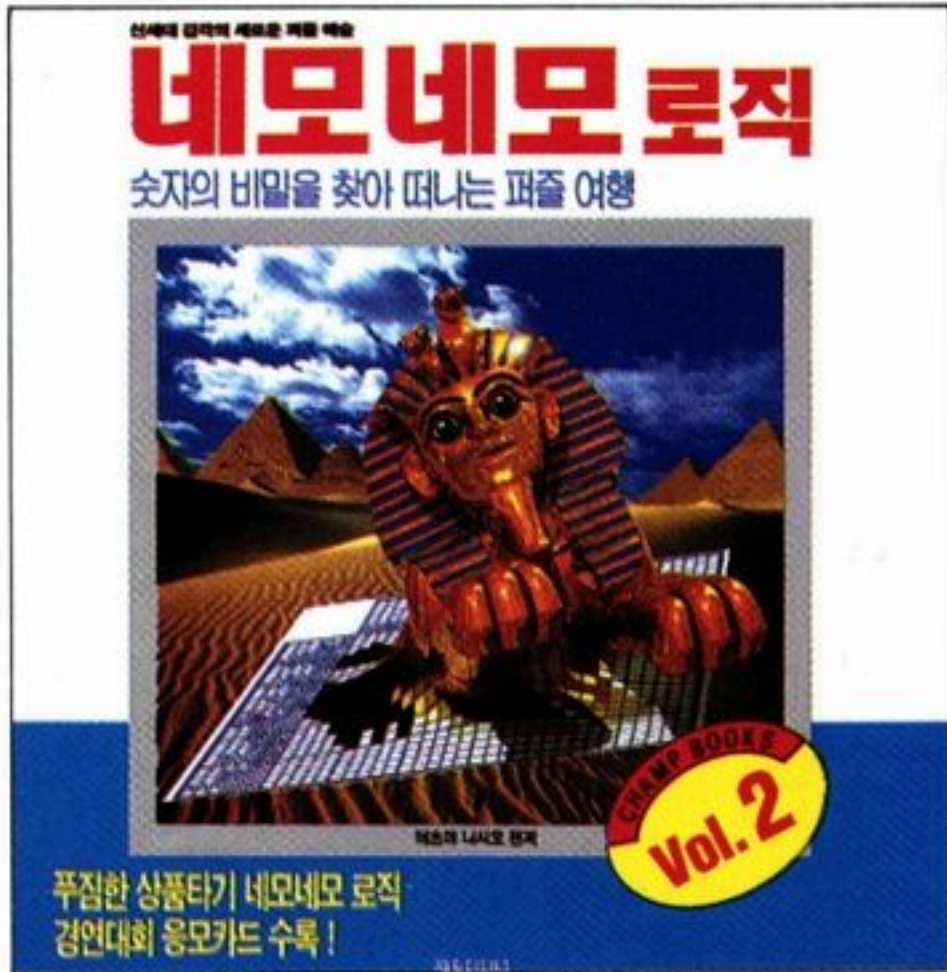
<마크로스 7>에 숨겨진 비밀?

그렇게 신기한 일도 아니라면 아니겠지만, TV로 애니메이션을 방영하면서 일부러 이런 사실을 숨겼다가 터뜨리는 것은 상당히 놀라운 일이었다.

<마크로스 7>의 제작진이 숨겨왔던 사실이란, 록 밴드의 기타리스트 바사라가 '노래하는 파일럿'이었다는 사실이었다! 그가 조종하는 기종은 '파이어 바르키리'. 그는 키타를 연주하고 노래를 부르면서 우주공간을 누비는, 만화계 최초의 '노래하는 파일럿'이 된 것이다.

이제까지 공개되지 않았던 주제가 필름의 컴퓨터 그래픽도 깜짝선물 중 하나. 바르키리의 금속감을 최대한 살리면서 배경으로 록 음악 연주와 도시와 우주공간을 차례대로 보여주는 장면은 상당히 인상적이었다. 주제가와 함께 화면에 나오는 애니메이션에 사용된 그림(셀화)만 1,500장이었다는데, 25분짜리 TV 애니메이션을 만드는 데에 통상 3,000장 들어간다는 것을 생각해보면 얼마나 큰 투자가 있었는지 알만하다.

바사라는 만화사상 최초의 '노래하며 비행하는 가수'가 되었다.

파이어 바르키리에 바사라가 탄다는 사실은 방송 직전까지 비밀이었다.

<마크로스 7>의 주제가 필름에서 컴퓨터 그래픽이 아낌없이 들어가 첨단 이미지를 더욱 강하게 풍기고 있다.

네모네모 로직 동호회를 구성합니다!

여러분의 열화와 같은 성원에 힘입어 〈네모네모 로직〉 1, 2권이 쇄를 거듭하여 발행하고 있습니다.
이제 네모네모 로직은 범국민적인 퍼즐로서 여러분의 창조적인 열의에 부응하기
위하여 네모네모 로직 동호회를 구성합니다.
우선은 시범적으로 서울, 인천, 부산, 대전, 대구, 광주 등 6개 도시에서만 운영하므로 해당지역에 한해서
동호회에 참가하시고 싶으신 분은 〈게임챔프〉 별책 부록에 있는 애독자 엽서를 작성해
〈네모네모 로직 담당자 앞〉으로 보내주세요.

*** 가입 대상** : 거주지가 6개 도시에 해당되시는 분
*** 가입 방법** : 〈게임챔프〉 애독자 엽서로 신청

회원 여러분께 다음과 같은 특전을 드립니다.

■ 회원 전원에게 〈게임챔프〉 챔프 점수 500점씩을 드립니다.
■ 〈제우미디어〉가 주최하는 각종 행사에 우선 초대됩니다.
■ 〈제우미디어〉가 발행하는 모든 도서를 10% 할인된 값에 구입하실 수 있습니다.
■ 매월 지역별로 1명씩 추첨하여 〈게임챔프〉 6개월 정기 구독권을 드립니다.

〈네모네모 로직〉 동호회 회원들을 위해 다음과 같은 행사가 마련되어 있습니다.

■ 동호회 소식지를 꾸며 무료로 배부해드립니다.
■ 지역별 동호회를 확대시켜 전국적인 규모로 네모네모 로직 경연대회를 개최합니다.
■ 동호회 회원들의 작품 중 우수작을 모아 작품집을 출간합니다.
■ 그밖에 여러분이 보내준 참신한 의견을 충분히 수렴하겠습니다.

동호회 구성 및 운영 방법은 다음과 같습니다.

1. 6개 도시를 중심으로 동호회 회원을 모집한다.
2. 신청자의 주소에 따라 6개의 지역 동호회를 결성한다.
3. 각 동호회에서는 해당 분과에 맞는 네모네모 로직 작품을 〈제우미디어〉 「네모네모 로직 담당자 앞」으로 보낸다.
4. 매월 모인 작품 중 각 분과별로 우수작을 선정하여 푸짐한 상품과 함께 〈게임챔프〉에 게재한다.

여러분의 탁월한 선택, 네모네모 로직 동호회 회원 가입을 환영합니다!

동호회 회원 가입 희망자는 아래의 응모권을 오려서 〈게임챔프〉 별책 부록에 있는 애독자 엽서에 붙여서 보내주십시오(보낼 곳 주소는 엽서에 인쇄되어 있음).

〈네모네모 로직〉 동호회는 세 개의 분과로 나뉘어 운영됩니다.

1. 창작분과
보다 수준 높고 창의력 있는 네모네모 로직 작품을 창작하는 파트

2. 묘수분과
좀더 쉬운 풀이법을 개발하는 파트

3. 스피드분과
최대한 빨리 풀 수 있는 방법을 개발하는 파트

긴급 속보를 알려드립니다

1. 창작분과
초보자용 네모네모 로직을 만들어 보내주세요. 우스꽝스러운 캐릭터도 좋고, 예쁜 문양도 좋습니다. (10×10 크기 이내)

2. 묘수분과
네모네모 로직을 전국민과 함께 즐깁시다. 좀 더 쉬운 풀이법을 개발해서 보내주세요.

3. 스피드분과
누가 누가 빨리 푸나?
최대한 빨리, 정확히 풀 수 있는 방법을 아시면 지금 바로 보내주세요.

※ 재미있고 유익한 정보를 보내주신 독자 30명을 뽑아 IBM 게임디스켓 1개씩을 드립니다.

보낼곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 (주)제우미디어 네모네모 로직 담당자 앞

자르는 선 — 동호회 응모권

NINTENDO•SEGA GAME CHAMP NEXT GENERATION VIDEO GAME GUIDE

VIDEO GAME PERFECT GUIDE

집중공략

SFC 슈퍼컴보이

브레스 오브 화이어 II

슈퍼 동키콩 컨트리

브레스 오브 화이어 II

- 사명의 자손 -

**어떠한 표현도 불필요하다.
「브레스 오브 화이어 II」는 RPG를 사랑하는
게임유저들을 위해 태어났다고 해야할 정도이다.
류와 동행했던 즐거운 모험들…
그 환상의 시간들이 더욱더 파워 업하여 돌아왔다!
이제 다시금 모두와 함께 새로운 모험을 떠나보자!**

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/12/2	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	캡콤	용량	20M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,980엔	기타	동시발매	게임 난이도	A B © D E F

프롤로그

용의 전사는 여신을 잠들게 했다… 그러나 여신은 영원한 잠에 들기 전에 자신의 자식을 지상에 남겼다. 그 자식은 어떠한 형태도 아닌 새로운 모습으로 세상에 나타나려 했다. 그리고 바로 지금 다시 그 악마를 막아서는 자가 있었다. 그는 최후의 용의 일족… 지금 또다시 새로운 전설이 시작되고 있었다…

등장 캐릭터 소개

용족의 피를 이어받은 소년

류 ▶

"나는 운명을 이어받기 위해서 여행을 떠난다!"

용의 피를 이어받은 이 이야기의 주인공. 6살까지는 어머니가 없었어도 아버지와 귀여운 동생인 유아, 이렇게 3명이서 행복하게 살았지만 어느 사건으로 인해서 천애고아가 되어 살아가게 되었다. 아버지와 동생의 행방을 알 수 없게 된 채 어린 시절에 만나게 된 보슈와 함께 마을들을 떠돌아다니게 되었다.

그로부터 10년 후, 모트라는 마을에서 심부름을 하며 살게 된다. 실은 류는 세계의 멸망에 관계되는 거대한 운명을 지니고 있지만 본인은 그러한 사실을 모른 채 살아가고 있다. 류의 공격수단은 검에 의한 공격. 즉 류의 직업은 검사라고 보아도 될 것이다. 주인공이라는 점 때문에 공격력이 동료중에 랜드를 제외하고는 제일 강하며 크리티컬 히트의 확률도 높다. 그리고 전작과는 달리 파티에서 절대로 이탈되지 않으므로 레벨도 상당히 높게 설정되어 있다. 때문에 전투의 배열시 약체 캐릭터 앞열에 배치하는 것이 좋을 것이다.

〈류의 특기〉

1. 류의 두가지 특기중에 하나는 기합이다. 여기서 말하는 기합이란 단순히 적을 가격할 때의 위력을 높이기 위해서 지르는 소리가 아니라 자신의 HP를 회복시킨다. 이것은 류의 근성치에 의해서 회복하는 수치도 점점 높아져 간다.

2. 또다른 류의 특기. 전작과 마찬가지로 다른 캐릭터와의 합체가 아닌 자신만의 변신이다. 류는 이 특기에 의해서 용으로 변신이 가능하게 된다. 용에는 불, 천둥, 수계의 3종류 공격방법이 있기 때문에 적의 속성에 맞추어서 사용하도록 하자.

〈필드상의 특기〉

이 게임은 각 캐릭터마다 필드상에서의 특기가 있는데, 류는 필드상에서 낚시라는 재미있는 특기를 사용할 수 있다. 전투종료 후에 때때로 해안가에서 낚시를 해야하는 일도 있기 때문에 때로는 필요한 특기이기도 하다. 단, 낚시를 하기 위해서는 낚시대와 먹이가 필요하다.

사냥의 명수

보슈 ▶
"내가 없으면 류는 아무 것도 할 수 없어!"

근면성실한 고아로 류가 가족들과 헤어졌을 때부터 지금까지 10년동안 사귀고 있다. 어렸을 때부터 마을을 떠돌아 다니며 살았다. 그러나 그는 그러한 괴로운 생활들은 이미 모두 잊어버리고 꿋꿋하게 살고 있다. 운동신경이 굉장히 좋으며 특히 사냥에 능숙하다. 게임 시작부터 류에게는 마음 든든한 동료가 될 것이다. 보슈를 이용하여 류를 키우도록 하자.

〈보슈의 두가지 특기〉

1. 보슈는 전투시에 두가지의 특기를 사용할 수 있다. 그중 한가지인 '조준하다'는 장비품인 활을 사용하는 커멘드로 적중된다면 적 1체를 즉사 시킬 수 있다. 그러나 역으로 실패할 경우에는 적에게 1정도의 데미지밖에 입히지 못한다. 성공율이 낮으므로 그다지 사용하지 않는 편이…

2. 또다른 특기로는 전투시에 회복마법을 사용할 수가 있다. 게임의 초반에는 그다지 돈이 없기 때문에 회복계의 아이템 구입에 어려움이 많을 것이다.

〈필드상의 특기〉

류의 낚시와 같이 전투종료 후 때때로 초원에 등장하는 짐승이나 적들을 사냥하는 일이 가능하다. Y버튼으로 활을 당겨서 사냥을 하도록 하자. 사냥에 성공하면 사냥물은 아이템으로 변하기도 하므로 특정 아이템의 구입보다는 사냥쪽이 더욱 자주 사용될 것이다.

마음착한 모험가

랜드 ▼
"나의 육체에 너의 기술을 마음껏 날려봐라!"

거대한 몸에 탄탄한 육체를 가지고 있는 갑각족. 온화한 성격으로 한군데 정착하며 일생을 살아가는 것이 그에게 맞는 생활이었지만 랜드는 그러한 생활을 끝내고 세계를 탐험하는 모험의 길을 선택했다. 집에 있을 때에는 농사만이 그의 일이었지만 집을 나오는 그순간부터 그는 많은 직업들을 체험했다. 용병, 선원, 호위병, 여행안내인 등등… 콜세아거리에서는 힘을 살려서 콜로시엄 수리를 하기도 했다. 그리고 그 콜로시엄 수리라는 일이 랜드와 류를 만나게 하기도 하는데…

그는 전투에서는 펀치를 이용하여 공격하므로 장비할 수 있는 물품 또한 전부 너클계의 무기뿐이다. 장비품이 극히 제한되어 있다는 단점도 있으므로 레벨 업이 필요한 캐릭터이다.

〈랜드의 특기〉

1. 랜드는 마법이 아닌 자신의 특기로 전투불능이 된 동료를 부활시키는 것이 가능하다. 이때에는 대상이 되는 동료의 근성치에 의해서 성공율이 변화하게 된다. 단, 전투불능이 아닌 캐릭터에게 사용하게 되면 그 캐릭터는 충격을 받게된다.

2. 랜드가 올라운드 플레이어로 불리우는 까닭은 단순히 공격력과 방어력의 문제만은 아니다. 그것은 회복과 공격의 두가지 마법을 사용할 수 있다는 점 때문인데 레벨이 올라감에 따라서 점점 강한 마법들을 얻게 되므로 너무나 귀중한 캐릭터가 아닐 수 없다.

〈필드상의 특기〉

랜드는 큰 몸을 알마지로형으로 둥굴게 만들어 필드상을 대쉬로 이동하는 것이 그의 특기이다. 산과 해안 등의 장애물을 통과하여 지나가는 것이 가능하다. 그러나 대쉬를 멈출 때에 적과 만날 확률이 높다.

싸우기 위해서 살아가는 소녀

림프 ▼
"악당들은 모두 나에게 맡겨줘!"

보슈와 마찬가지로 고아였으며 아기 때 산속에서 울고 있는 것을 발견했다고 한다. 그후 그녀는 호인족(호인족은 상당히 귀중하며 희귀한 존재이다)이라는 이유로 부자들 사이에 여러번 거래되어 애완용으로 길러지게 되었다. 그러한 환경속에서 살아가던 림프는 자신의 힘만을 의지한 채 오늘도 콜세아 마을에서 자신이 가장 좋아하는 싸움을 하며 살고 있다.

림프는 싸움을 위해서 태어났다고 해도 과언이 아닐 정도의 화이터이다. 따라서 림프는 완전하게 공격쪽에만 전념시키도록 하자. 단 방어력은 그다지 높지 않으니 신경 쓰도록 하자.

〈림프의 특기〉

1. 림프의 특기. 그것은 비교적 레벨은 낮지만 강력한 마법을 외우고 있다는 것이다. 물론 AP가 다른 캐릭터에 비해서 형편없이 낮기 때문에 사용할 수는 없다. 그렇다면 이 마법은 장식품인가? 그것은 아니다. 이후에 소개하는 일련의 합체에 의해서 사용할 수 있게 되는 것이다.

2. 림프의 또다른 특기는 적을 도발시켜서 자신을 공격하게 만드는 희생적인 기술이다. 그러나 이 경우에 HP가 적은 캐릭터를 보호할 수도 있고 공격을 받은 만큼 반격의 확율도 높아진다.

〈필드상의 특기〉

필드상에서의 특수능력은 '봉 휘두르기'이다. 이것은 이벤트 클리어에 빠질 수 없는 능력으로 던전이나 마을의 입구 등에 작은 암석같은 장애물이 있어서 들어갈 수 없을 때가 있다. 그러한 때에 림프를 선두로 하고 Y버튼을 누르면 자신의 봉으로 장애물을 파괴하여 버린다. 림프에게는 이것 외에도 보슈와 같은 사냥의 특기도 가지고 있다.

검은 날개를 가진 왕녀

니나 ▶

"나의 힘으로 모두가 행복해 질 수 있다면…"

윈디아의 첫번째 왕녀로 태어나 기품, 예절, 사교성 등 왕녀로서는 충분할 정도의 소질을 가지고 있는 니나. 누구라도 그녀를 본다면 행복한 생활을 하고 있다고 보이겠지만 나라에 재앙을 가져다 준다고 알려진 검은 날개를 가지고 태어났기 때문에 일부 사람들로 부터 미움을 받으며 살아가고 있다. 마법학교에서 마법을 배웠지만 그 힘을 함부로 사용하지 않고 세상을 위해서 사용하려 마음 먹고 있다.

니나는 직접 공격력이 그다지 높지 않고 방어력도 좋지 않기 때문에 대열의 후방에 배치하는 것이 좋다. 후방에서 보조마법과 공격마법을 적절히 사용하여 전투에 참여시키자.

〈니나의 특기〉

1. 니나의 특기는 류가 가지고 있는 기합과 비슷한 '기력'이다. 이것은 효과도 그와 비슷한데 기합이 HP회복의 특기라면 '기력'은 AP회복의 기술이다. 이것 역시 캐릭터의 근성치에 의해서 그 성공율이 변화하므로 레벨이 올라갈 수록 성공율이 높아진다.

2. 니나는 직접 공격은 약한 대신에 마법은 거의 대부분이 공격계의 마법을 얻게 되어 있다. 외우는 마법의 수도 다른 캐릭터와는 비교도 되지 않을 만큼 많기 때문에 마법밖에 먹히지 않는 적에게는 최대의 효과를 볼 수 있다. 단, HP 회복 마법 등은 외우고 있지 않다.

〈필드상의 특기〉

니나는 던전에서 특히 효과가 있는 구멍회피 특기가 있다. 던전에는 간혹 아래로 떨어지게 만드는 구멍들이 있으므로 던전 내부에서는 니나를 선두로 해놓으면 좋다.

스스로를 과신하는 고산족의 전사

스텐 ▶

"나의 테크닉을 보여주지!"

동방의 고지민족인 고산족은 뛰어난 운동능력을 가지고 있기 때문에 우수한 전사 부족으로 알려져 있다. 스텐은 그러한 고산족 중에서도 가장 우수한 전사였고 여왕의 경호를 담당하는 근위병이었다. 하지만, 어느날 여왕의 딸인 왕녀와의 사랑에 빠져버린 자신을 바라보고 신분의 차이를 극복하지 못하고 괴로운 생활을 하게된다.

스텐의 큰 특징은 몸이 가볍기 때문에 스피드가 좋다는 것이다. 이러한 점을 살리면 강력한 적에게 선제 공격을 가하는 것도 가능하다. 그러나 그만큼 방어력이 좋지 않으므로 후열에 배치하도록 하자.

〈스텐의 특기〉

1. 스텐의 특기는 상당히 재미있는 것으로 그 이름도 '죽은 흉내'이다. 이것은 바닥에 죽은 척하고 엎드려서 상대의 공격을 피한후 틈을 이용해 일격을 가하는 기술로 방어력은 일시적으로 떨어지지만 한번쯤은 구경삼아 해봐도 괜찮을 것이다.

2. 그리고 두번째의 특기로는 마법을 사용하는데 그렇게 많은 마법은 외우고 있지 않다. 그러나 적은 수의 마법이므로 그 위력은 즐겁게 사용할 수 있을 정도는 된다.

〈필드상의 특기〉

'팔늘이기'라고 불리우는 이 기술은 흡사 잘못 알아들을 수도 있는데, 이것은 스텐이 자신의 팔을 늘려서 계곡간의 다리를 놓아 주기도 하는 굉장히 필요한 특기이다. 더욱이 이 게임에서는 각 캐릭터의 특수능력을 활용해야만 전진할 수 있는 곳이 많으므로 열심히 외워두자.

자기주장이 강한 개구리 왕자

타페타 ▶
"우아함은 누구에게나 필요한 것!"

스이마성을 다스리는 개구리왕국 제131대 왕자. 그는 상당한 나르시스트이지만 본인은 아직 그것을 자각하지 못한 것같다. 검술에 소질이 있으며 요리가 장기이다. 언제나 의외의 행동을 하는 타페타. 그 점은 어느 상황에서도 변하지 않는다.

8인의 캐릭터중에서 제일 방어력이 나쁜 타페타. 더욱이 모든 방어구와 무기들이 몸에 부착하는 것이라서 행동력은 1정도 밖에 않된다. 공격력도 그다지 높지 않고 강력한 마법도 없으므로 일정 이벤트 이외에는 사용하지 않아도 상관 없지만 합체후에 비약적으로 파워 업하기 때문에 나중을 위해서 레벨은 올려놓는 것이 좋다.

〈타페타의 특기〉

1. 눈앞의 적을 모조리 공격하는 것이 가능한 타페타. 적의 수가 많거나 전체 공격마법을 사용하는 것이 효과적인 경우에 AP를 소비하지 않고 적을 일소하는 기술을 가지고 있는 것이다. 또한 적이 1체 밖에 없을 경우에는 힘의 집중에 의해서 일반적인 공격시 보다도 공격력이 강해진다.

2. 공격계, 전투 보조계의 마법을 사용할 수 있지만 실제로 사용하는 일은 그다지 많지 않다. 합체하지 않은 상황 등에서는 보스캐릭터와 같은 강적과의 싸움은 피하는 것이 좋다.

〈필드상의 특기〉

타페타의 필드상 특기는 무엇일까? 그것은 바로 변신이다. 타페타 자신이 개구리로 변하는 이 특기는 바다를 헤엄칠 수도 있고 계곡을 건너 뛰거나 필드를 빠르게 이동할 수 있다.

자연과 이야기를 하는 현자

아스파 ▶
"자연을 상처 입히는 자들은 용서하지 않겠다!"

이 세계에서 가장 장수한다고 전해지는 종족인 수풀인. 태양과 물만 있다면 음식 따위는 거의 필요가 없는 그들은 기나긴 일생의 거의 대부분을 지식탐구를 위해서 방랑의 생활을 한다.

아스파도 그런 수풀인 중의 한 사람이지만 어느날 갑자기 한가지 의문이 생겼다. '어째서 자신들은 존재하는 것인가?'의 난해한 의문을 풀기 위해서 아스파는 여행을 계속한다. 난해한 의문의 단서를 발견하기 위해서…

〈아스파의 특기〉

1. 아스파의 특기는 자연이다. 이것은 말 그대로 자연의 힘을 빌려서 공격하는 특수 공격으로 당연히 녹음이 없는 도심속에서는 사용할 수가 없다. 효과는 배경 그래픽 바바에 의해서 바뀌게 되며 HP를 회복시키기도, 공격력을 올리기도 한다.

2. 회복계와 전투 보조계의 마법을 다수 가지고 있는 아스파. 무엇보다도 AP가 높기 때문에 파티의 보조 캐릭터로서 그 역활은 언제나 크다고 할 수 있다. 공격계의 마법도 몇가지 마스터하고 있지만 그다지 위력이 없다.

〈필드상의 특기〉

수풀인만의 특기인 산림통과. 아스파를 선두로 세우면 산림지대를 마음대로 통과할 수 있다. 이 능력은 게임의 비밀을 푸는 중요한 열쇠 역할을 하며 정보를 얻기 위해서도 필요 불가결한 요소이다. 때문에 아스파가 없으면 얻을 수 없는 몇가지의 정보가 있다.

스토리 공략편

~ 소년은 꿈을 꾸고 있었다. 길고 긴 꿈을… 그리고 그 꿈을 넘어선 자신의 시야를 소년은 의심하지 않을 수 없었다. 자신만의 세계, 아니 그것은 자신만의 세계가 아닌 고독한 세계였다. 눈앞의 광경은 소년을 놀라게 하였고 소년은 같지만 다르기도한 눈앞의 세계에서 두려움과 알지 못하는 그리움을 느끼고 있었다. 그리고 그것은 소년에게 말했다.

"문을 열고 보아라… 숙명의 자손이여… 그리고… 그때 너는 신의 힘을 알고 그것에 의한 사명에 눈을 뜰 것이다."

그리고 소년에게 새로운 인생이 시작되었다. 시련과도 같은 인생이…

사라져 버린 유아를 찾으러 가는 류. 이것이 과거 회상신

숙명의 자손 류, 그 모험의 시작

갑자기 나타난 건헤드. 이길 수 없으니 노력하지 말자

이야기의 시작은 류가 아직 6살이며 아버지, 그리고 여동생과 함께 행복한 나날을 보냈던 옛날부터 시작된다. 류의 아버지는 조그만 마을인 게이트마을의 신부였고 4년전 몬스터의 침입 때 그들을 물리친 마을의 영웅이

아버지 가나의 도움으로 류는 위기를 모면한다

기도 하였다. 그러던 어느날 류의 행복은 깨어지기 시작하는데…

우선은 게임의 시작시에 화면이 흑백이라는 점에 대해서 놀라지 말자. 이것은 회

류를 기억하지 못하는 마을 사람들

상신으로써의 역할이 있기 때문에 그렇게 처리된 것 뿐이니까.

첫번째 이벤트는 낮잠을 자지 않고 어딘가로 사라져 버린 동생 유아를 찾아오는 것인데 마을 사람들과 이야

류는 교회에서 보슈를 만나게 된다

기를 해보면 유아는 자주 마을 뒤쪽에 위치한 드래곤 동산으로 놀러 간다고 한다. 이야기를 마친 후에 뒷동산으로 가보자.

이곳에서 드래곤의 머리가 있는 곳에 도착하게 되면 유아의 모습이 보이지만 갑자기 나타난 건헤드와 맞부딪치게 된다. 이 전투는 시나리오상의 전투이므로 질 수밖에 없다. 그러니 전혀 놀라지 말기를…

뒷동산에서 마을로 돌아오면 마을 사람들 모두가 조금은 이상한 상태일 것이다. 자신의 가족들은 사라졌고 류를 기억하는 사람은 한명도 없다. 그리고 마을 밖으로 나갈 수도 없기 때문에 우선은 전에 류가 살았던 교회로 가서 신부에게 말을 걸어보자. 그러면 교회에서 고아들과 함께 생활하게 될 것이다.

류가 고아로서 교회에 들어온 그날밤, 류의 옆자리에서 잠을 자고 있던 한 아이가 일어난다. 그 아이의 이름은 보슈. 보슈가 류에게 함께 교

내리치는 소나기를 피해서 동굴로 들어가는 류와 보슈

정체를 알 수 없는 괴물. 그러나 이 사건으로 인해서 류는 새로운 인생을 걷게 된다

회를 빠져 나가자고 말하고 류는 보슈와 함께 행동을 같이하게 된다.

보슈와 함께 마을을 나서면 우선은 아무데나 걸어보자. 그후에 곧 비가 내리기 시작하는데 보슈는 비를 피할 곳을 찾기 시작한다. 게이트 마을의 서쪽에 동굴이 있으니 그쪽으로 들어가보자.

동굴안에 들어서게 되면 보슈와 류는 이상한 것을 발견하고 보슈는 그것을 좇아 가보자고 말한다. 계속해서 꼬리를 좇아가다 보면 그 꼬리의 몸을 볼 수 있게 되는데 너무나 엄청난 모습에 호기심으로 다가서던 보슈는 공격을 받아 기절하게 되고 류는 괴물과 싸운다. 그러나 엄청난 공격력 앞에 류는 일격에 쓰러지고 희미한 의식속에서 멀어져 가는 괴물의 목소리를 듣게 된다.

"너의 운명은 세계의 운명. 너의 마음은 신의 마음… 문을 열고 보아라 숙명의 자손이여… 그리고 그때 너는 신의 힘을 알고 그것에 의한 사명에 눈을 뜰 것이다."

그리고 10년의 세월은 흘러갔다…

미이나의 애완동물 즈지를 찾아라!

이들의 첫번째 일은 미이나의 애완동물 찾기이다

세월은 흘러 10년 후 류와 보슈는 모트 마을에서 렌저라고 불리우는 일을 하고 있다. 아직 초보자인 그들에게 최초의 일은 렌져가 하기에는 너무나 초라한 미이나라는 여자의 애완동물 찾기였다. 단서는 애완동물의 이름이 즈지라는 것 밖에는 없다.

작은 바위를 밀쳐내면 길은 열리지만 다시는 던전으로 들어갈 수 없게 된다

후타비산에서 이상한 목소리가…

이 일을 해결하기 위해서는 마을 사람들로부터의 정보수집이 중요하다. 별다른 대화는 없고 가장 쓸모있는 정보는 문지기가 말하는 '남쪽의 후타비산쪽에는 이상한 노인이 살고 있다'라는 것이므로 마을을 나가서 남쪽의 후타비산으로 가도록 하자.

후타비산에 들어서면 누군가가 속삭이는 소리를 들을 수 있을 것이다. 별로 신경쓰지 말고 계속해서 전진하자. 내부에는 체력회복의 물도 있으니 전투는 어렵지 않을 것이다.

첫번째 출구를 빠져나와서 큰 바위가 보이는 곳으로 올

괴물 바퀴벌레와의 싸움

라서면 산중턱부터 하피 3마리가 공격해 올 것이다. 초기 레벨로는 위험한 상대이니 주의하자. 하피들을 쓰러뜨리고 입구를 가로막고 있는 위쪽의 작은 바위를 밀쳐내면 다시는 던전으로 들어갈 수 없다.

후타비 산을 내려오게 되면 곧바로 폐허를 발견할 수 있을 것이다. 그곳에 들어서면 비명소리가 들려오고 그 사람을 구하러 간다(여기서 주의할 것은 보스전이기 때문에 집 바깥쪽에 위치한 용의 석상에서 반드시 세이브를 해야 한다).

안에 들어서면 일단은 니로 할아버지를 둘러싸고 있는 6마리의 바퀴벌레와 싸우게 되는데 최소한의 피해로 승리해야만 한다. 그 이유는 6마리의 바퀴벌레를 쓰러뜨리면 그후 곧바로 큰 바퀴벌레와 싸우게 되기 때문이다.

니로 할아버지를 구해주고 나면 니로 할아버지는 감사의 답례로 식사를 대접하겠다고 한다. 류와 보슈는 혹시

앗! 이 돼지가 바로!!

이 근처에서 애완동물을 보지 못했냐고 물어보지만 니로 할아버지는 그런 것은 먹지도 않는다고 한다. 그러나…

솥에서 끓고 있는 돼지의 목걸이에 스지라는 이름이 적혀 있는 것이 아닌가! 놀란 보슈는 스지를 구출해내고 다시 모트의 마을로 돌아가게 된다.

그는 자신의 무리한 의뢰 때문에 보슈가 도둑으로 몰렸다며 미안해 한다. 그후에 다시 방으로 돌아가보자.

방으로 돌아오면 보슈가 다시 돌아와 있을 것이다. 보슈는 류에게 자신의 결백을 믿어달라고 하는데 그때 트라우드의 용병이 류의 방에 나타난다. 숨을 곳이 없는 보슈는 급한 김에 쓰레기통에 들어가고 용병은 방을 둘러본 후에 다시 나간다.

자신이 숨어 지낼만 한 곳이 필요해진 보슈는 그 은둔 장소로 폐허의 니로 할아버지 집을 택하고 류에게 그곳까지 자신을 데리고 가달라고 부탁한다. 류는 부탁을 들어주고 보슈는 쓰레기통에 들어 있는 채로 마을을 나서게 된다.

보슈는 류에게 자신의 결백을 이야기한다

보슈를 쓰레기통에 넣어서 데리고 나가자

자신의 의뢰 때문에 보슈가 도둑으로 몰렸다고 말하는 킬고아

후타비산을 지나서 폐허에 도착하면 니로는 때마침 집수리공이 필요했다며 보슈를 받아주고 류는 보슈의 누명을 벗기기 위해서 진범인을 잡으로 떠난다.

보슈는 니로 할아버지의 폐허에서 은둔 생활을 하게 된다

누명을 쓰게 되는 보슈

스지를 데리고 모트 마을의 렌저길드에 들어서면 미이나가 일행을 기다리고 있을 것이다. 미이나는 스지를 보더니 왠지 깨끗해진 것같다며 기뻐하고 다시 윈디아로 돌아간다.

피곤해진 류와 보슈는 길드를 나서자마자 자신들의 방에

미이나는 스지를 데리고 윈디아로 돌아간다

보슈에게 트라우드 저택으로 들어가 달라고 말하는 킬고아

가서 휴식을 취하는데 그날 저녁, 킬고아라는 사람으로부터 의뢰가 들어오게 된다. 의뢰 내용은 마을의 부호인 트라우드의 저택에 잠입하여 그가 자신에게 빼앗아 간 물건을 되찾아 달라는 것이었다.

다음 날, 류가 일어난 후 보슈가 보이지 않을 것이다. 곧바로 마을의 왼쪽 위측에 위치한 킬고아를 만나보자.

투기장의 시합. 새로운 동료들

콜세아 마을은 모트 마을에서 약간 동쪽에 위치해 있다. 이곳은 콜로세움으로 유명한데 정보에 의하면 굉장히 강한 여자아이가 있다고

주점에서는 랜드를 만날 수 있다

한다. 류는 진범인이 박쥐머리를 한 여자라는 말 때문에 그 여자가 혹시 범인이 아닐까 하는 생각을 가지고 콜세아로 향하게 된다.

콜세아에 도착하면 주점으로 들어가 보자. 주점에서는 여러 사람들이 이번의 시합에 대해서 이야기 하고 있는데 그곳에서 랜드를 만날 수 있을 것이다. 랜드와 이야기를 하면 투기장의 여자아이와 이야기할 수 있는 방법을 알아낼 수 있다.

그 방법이란 북쪽의 타그지 숲에 살고 있는 도전자 바

로프웨이를 이용하여 타그지숲의 바바텔을 만나자

바텔을 쓰러뜨리고 류가 대신 바바텔 행세를 하는 것. 콜세아 마을을 빠져 나와서 타그지 숲으로 가자.

바바텔은 강력한 힘의 소유자이다

타그지 숲은 로프웨이로 즐겁게 이동할 수 있으며 진행에 도움을 준다. 이 로프웨이를 이용하여 바바텔을 찾아 쓰러뜨리도록 하자.

바바텔은 류에게 패배한 후에 다시는 싸우지 않겠다고 약속한 후 류에게 자신의 도끼를 준다. 도끼를 받은 후 다시 콜세아의 주점으로 가자. 모든 사람들은 류가 바바텔인 줄 알고 투기장으로 들어갈 수 있게 된다.

콜세아의 보스는 콜로세움의 지배인인 아가스

투기장에 들어가서 오른쪽으로 가면 투기장의 지배인인 아가스를 만날 수 있다. 아가스는 류가 바바텔인 줄 알고 음모를 털어놓는데 그 음모란 바바텔이 상대를 쓰러뜨리면 주위에서 독침을 발사하여 상대를 완전히 죽

림프의 화려한 등장이다

지배인 아가스는 자신의 계획을 이야기 하는데…

콜세아의 사람들은 류를 바바텔로 착각한다

이겠다는 것이다. 그러나 그 음모가 사실은 죽는 것이 어느쪽이라도 상관없다는 것인데…

랜드는 그러한 아가스의 음모를 알고 류의 돈으로 해독제를 사서 림프와 류에게 주려 하지만 림프가 랜드를 침입자로 오인하고 쫓아내 버린다. 어쩔 수 없이 류가 그 두 사람분의 해독제를 다 마셔 버리는데 랜드는 약간 머리가 모자른 것같다.

랜드가 류의 방을 나가면 곧 시합이 시작되고 류는 시합장에서 림프와 일대일의 대결을 벌이게 된다. 림프는 상대방의 공격력을 최하로

림프와의 오해가 풀리면 그녀는 동료로 들어오게 된다

떨어뜨리는 기술을 사용하는데 주의하지 않으면 질 수도 있다(레벨이 8 이상이면 안전권이라고 할 수 있다).

림프를 쓰러뜨리면 관중들이 최후의 일격을 바라게 되고 아가스는 부하들에게 독침을 사용하게 한다. 이때 류가 림프를 대신해서 독침을 맞느냐 안맞느냐가 이후에 벌어질 아가스와의 전투에 영향을 주는데 류가 대신 독침을 맞았다면 아가스와는 랜드, 림프를 포함하여 3인이서 싸우게 된다. 그와 반대로 랜드와 류, 2인이서 싸우게 되는 경우도 있다.

아가스는 최후의 순간에 알 수 없는 말들을 외치며 사라지는데 느낄 수 없는 사이에 신의 세계가 다가온다는 것은 무슨 뜻일까? 우선은 보슈가 기다리고 있는 폐허로 돌아가자.

검은 날개를 가진 윈디아의 소녀 니나

보슈는 림프의 집수리 실력을 신용하지 않는다

폐허에 도착하면 보슈의 일을 도와주기 위해서 랜드는 폐허에 남게 되고 림프와 류는 함께 진범을 잡기 위해서 떠나게 된다. 우선은 랜드가 빠지기 때문에 전력에 문제가 생기므로 세이브를 하는 것이 좋을 것이다. 그후에 모트 마을로 돌아가자.

모트 마을에 들어서서 마법학교가 위치한 오른쪽으로 올라가면 불량배들에게 둘러싸여 있는 소녀가 있을 것이다. 소녀는 마법을 이용하여 그들을 쫓아내고 그녀를 바라보다 감동한 림프는 자신도 마법을 배우겠다고 한다.

일단 학교로 들어간 니나를 찾아서 안으로 들어가 보자. 2층의 오른쪽 방에 가보면 니나가 선생과 이야기를 하고 있을 것이다. 그 방으로 들어

불량배들이 니나의 동생인 미이나를 인질로 잡고 니나를 데리고 간다

가서 니나에게 마법을 가르쳐 달라고 림프가 조르는데 그때 불량배가 나타나서 니나의 동생을 데리고 있다고 말한다. 어쩔 수 없이 동생을 위해서 그를 따라가는 니나. 류와 림프는 니나를 구하기 위해서 불량배들이 모여 있는다는 로코산으로 출발하게 된다.

불량배에게 둘러싸여 있는 니나

로코산은 콜세아 마을로 가는도중에 서쪽으로 들어서면 보이는데 그다지 먼길은 아니니 쉽게 찾을 수 있을 것이다.

니나의 위기! 빨리 구하지 않으면…

로코산의 동굴속에는 불량배들이 모여 있는데 절반정도는 적대감을 가지고 있지 않으므로 모든 사람들이 다 적은 아니다. 이곳의 제일 깊은 곳이 보스인 조커가 있는 곳인데 니나와 미이나의 모습이 보일 것이다.

림프의 재치있는 행동으로

조커라는 이름답게 입이 쭉 찢어진 녀석

이곳이 바로 니나의 고향인 윈디아

미이나를 구하게 되면 그 뒤는 류가 나서고 니나의 마법으로 모든 일이 끝난 것처럼 보였다. 그러나 무너진 암석들 틈에서 조커가 괴물의 모습으로 부활을 하고 진짜 전투가 시작되게 된다.

상당히 우습게 생긴 보스인 조커. 주특기로는 악취를 풍겨 독에 걸리게 하는 기술인데 위력은 없으니 쉽게 이길 수 있을 것이다.

조커를 쓰러뜨리고 나면 니나가 동료로 들어오게 되고 미이나를 데려다 주기 위해서 윈디아로 향하게 된다.

검은 날개를 가진 소녀의 비극

엉터리 마법사 스텐과의 만남

스텐의 마법쇼에 강제적으로 실험대상이 된 류는 순간 어딘가로 사라져 버리고 스텐은 자신의 지나친 기합력에 의해서 류가 이차원 공간으로 갔다고 말하지만 순간 땅속에서 기어나오는 류를 본 림프는 스텐에게 달려가 그대로 한방 먹인다. 스텐은 겁을 먹은 나머지 림프를 누나라고 부르며 목숨이 다하는 그날까지 모시겠다고 하는데…

윈디아로의 길은 타그지의 숲 앞에서 왼쪽으로 빠지면 갈 수 있다. 윈디아의 입구는 동쪽지방으로 들어갈 경우 지하 미로를 통과하게 되어 있는데 윈디아의 병사가 미이나를 보고 문을 열어주게 된다.

지하통로를 지나서 미이나를 바래다 주면 그후 곧바로 병사들에 의해서 쫓겨나게 된다. 그 이유는 검은 날개를 가진 자는 재앙을 몰고 온다는 전설이 있기 때문이라는데…

의기소침해진 니나에게 림프가 위로의 한마디를 건내고 있는데 성앞에 이상한 원숭이가 나타나서 마법쇼를 벌이고 있을 것이다. 그는 류가 다섯번째로 얻게 되는 동료인 스텐이다.

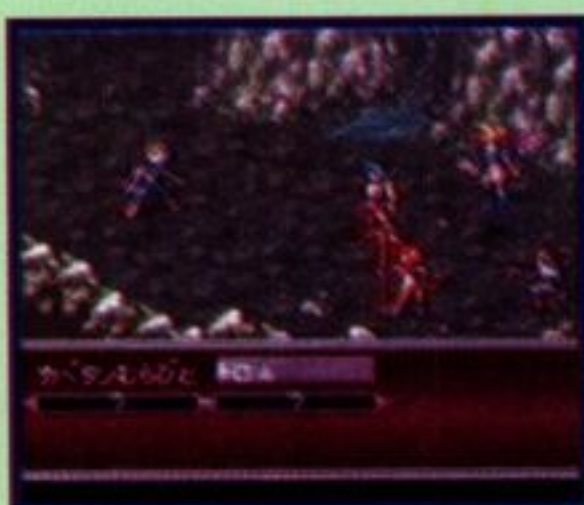
윈디아에서도 박쥐모양의 머리를 하고 있는 여자아이에 대해서 들을 수 있다. 도둑에게 집을 털렸다는 사람들의 말을 들어보면 도둑은 서쪽의 카페탄 마을로 향한 것같다고 한다. 카페탄 마을을 향해서 빨리 가도록 하자.

미이나를 데려다 주지만 오히려 병사들에게 쫓겨나고 만다

우물에 빠진 마을 사람들을 구해라!

서쪽의 카페탄 마을에 도착하면 마을에 어린아이가 없다는 것을 알 수 있을 것이다. 여자들의 이야기를 들어보면 마을의 우물에 들어간 후 누구도 돌아오지 못했다는데…

곧바로 보스와의 전투에 들어가게 된다

카페탄 마을의 우물은 일반적인 다른 마을과는 달리 안으로 들어갈 수 있도록 되어 있다. 이 던전의 특징은 이벤트와 관계없는 적들은 등장하지 않는다는 점이다. 대신 이벤트에 관계되어 등장하는 적들은 엄청나게 강하므로 주의하지 않으면 죽을 수도 있다.

마을 사람을 제외한 치롤만을 공격하자

우물안으로 들어서면 림프를 살려줬던 레이를 다시 만날 수가 있을 것이다. 레이는 아이들을 구하러 왔다고 말하는데 첫번째 만나는 괴물은 레이가 맞게 되니까 신경 쓰지 말고 안으로 들어가자.

카페탄 마을의 아이들이 모두 우물로 들어가서 나오지 않는다고 한다

일단 아이가 있는 곳으로 가야 하는데 그곳으로 가려면 거북이의 등을 밟고 건너지 않으면 안된다. 그리고 아이가 있는 곳에 도착하면 곧바로 보스인 콘차로부와 싸우게 되니 HP를 확인해본 후에 건너가도록 하자.

콘차로부를 쓰러뜨리면 이제부터 우물안의 본격적인 이벤트가 시작되는데 우물 내부의 일부가 무너지면서 물이 역류하기 시작한다. 레이는 아직 피하지 못한 마을 사람들이 많으니 그들을 구해달라며 혼자서 역류하는 물을 막게 된다. 마을 사람들을 구하러 가자.

마을 사람들을 구출하는데에는 약간의 주의가 필요하다. 마을 사람들은 우물안에서 치롤이라는 괴물에게 잡혀 있으므로 돌격 커멘드를 사용하다간 마을 사람들은 남아나지 않게 된다.

마을 사람들을 구해낸후 레이로부터 마법을 받기 위해서는 폐허로 돌아와야 한다. 이곳으로 돌아올 때에는 스텐의 필드 특기를 사용하면 쉽게 올 수 있을 것이다.

이 아이가 있는 곳에 오게 되면…

샤먼과의 만남, 깨어나는 드래곤의 힘

레이에게 마법을 얻은 후에 진범에 관한 정보를 얻기 위해서 다시 카페탄마을로 돌아가자. 그러면 그곳에 전에는 볼 수 없었던 여자가 한 명 있을 것이다. 그녀는 류를 데리고 어딘가로 사라져 버리는데…

잠들어 있던 류의 힘이 깨어나는 순간!

류가 정신을 차린 곳은 이상한 할머니가 있는 곳이었다. 할머니는 샤먼과 합체라는 알 수 없는 말을 하고는 류를 실험대상으로 사용하려 한다. 사나모라는 자신이 데리고 온 여자가 샤먼이라며 류는 그녀와 합체가 되는데 순간 이상한 현상이 일어나며 류의 몸안에 담겨져 있던 드래곤의 힘이 눈을 뜨게 된다.

이 여자아이와 말을 하게 되면 류는 이상한 곳으로 가게 된다

사나모는 류의 몸에서 튕겨져 나갔고 할머니의 집은 흔적도 없이 사라져 버린다. 집을 날려버린 대가로 류는 할머니와 사나모라는 샤먼을 공동체로 바뀌어진 폐허로 안내하게 된다.

그리고 이제부터는 드래곤의 힘이 눈을 떴기 때문에 약하지만 퍼피 드래곤으로 변신하는 일이 가능하다. 단, 드래곤으로 변신시에는 남아 있는 모든 마법력을 사용하게 된다.

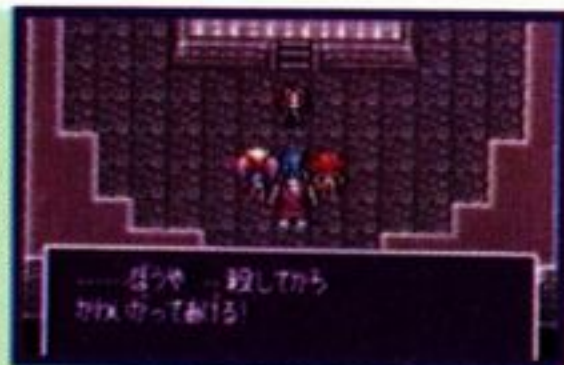
류는 용의 힘을 가진 자였다

저주걸린 왕자 타페타를 동료로 만들자

저주받은 개구리 왕자 타페타

할머니 일행을 데려다 주고 카페탄 마을에서 목수를 선택하면 마을의 공사가 시작되고 일행은 배를 타고 서쪽 대륙으로 건너가게 된다.

배에서 내리면 세이브를 하도록 하고 샤론 숲으로 들어가자. 샤론 숲에는 이상하리만큼 개구리가 많은 곳이 있는데 그곳에서 저주 걸린 왕자 타페타를 만날 수 있을 것이다. 타페타는 마녀의 탑에 살고 있는 마녀 '니므후'가

마녀의 탑에서 타페타의 저주를 풀어주자

마녀 니므후는 어딘가 이상한 취미를 가진 여성같다

자신에게 저주를 걸어서 이런 모습이 됐다고 한다. 저주를 풀어주기 위해서 마녀의 탑으로 가자.

마녀의 탑은 스이마성이 있는 호수의 북쪽에 있다. 이곳에는 떨어지는 구멍이 있기 때문에 들어갈 때에는 니나를 동료로 넣은 후 들어가도록 하자. 이곳에서 마녀 니므후를 쓰러뜨리면 타페타의 저주를 풀 수 있는 방법을 가르쳐 줄 것이다. 그 방법이란 아가씨의 키스가 필요하다는 것인데 림프를 선두로 하여 말을 걸면 타페타의 저주가 풀릴 것이다.

그후 타페타가 동료가 되면 타페타의 특기를 이용하여 스이마성으로 들어가자. 타페타는 자신의 성으로 돌아온 것을 기뻐하지만 그것도 잠시, 타페타는 병사들에 의해서 감금당하게 된다. 그 이유는 성안에 이미 타페타 왕자가 있다는 것인데, 그렇다면 우리의 동료가 된 타페타가 가짜라는 것인가?

성밖으로 나오면 타페타의 동생인 페타페가 일행이 타고 돌아갈 배를 부숴버린다. 그리고 다른 병사들이 나타나자 일행을 물로 밀어넣어 버리는데 익사할 뻔한 일행을 건져낸 후 페타페는 류 일행에게 타페타 오빠를 구출해 달라고 한다. 일행은 그 부탁을 들어주기로 하고 타페타가 있는 감옥으로 향하게 된다. 감옥에는 감시병이 있는데 그 감시병을 쓰러뜨리고 나면 타페타와의 대화가 가능하게 된

니므후와의 전투에서는 대열을 재정비하여 방어력 순으로 놓는 것이 좋다

다. 타페타는 자신이 진짜라는 사실을 증명하려면 왕가의 반지라는 아이템이 있으면 된다고 하는데 그 아이템을 마녀에게 주었다고 한다. 그러면 다시 마녀의 탑으로 가보자.

탑에 들어서게 되면 마녀는 레스토랑으로 갔다고 메시지를 남겨 놓았을 것이다. 마녀의 메시지대로 레스토랑에 가보면 니므후가 굉장히 많은데 화장실에 있는 마녀가 진짜 마녀이므로 그녀에게서 반지를 받도록 하자(반지는 화장실의 변기속을 조사하면 된다).

산고양이 레스토랑에서 타페타는 요리기술을 배울 수 있다

타페타는 왕가의 반지를 손에 넣자 자신이 진짜라는 사실을 확인하기 위해서 왕의 앞으로 나서지만 가짜 타페타 왕자도 왕가의 반지를 가지고 있었다. 다급해진 페타페는 오빠의 특기인 요리로 승부를 겨루자고 말하고 드디어 요리 경연대회의 막은 오르게 된다.

페타페는 오빠의 구출을 부탁한다

마녀의 탑에서는 물의 샤먼 센을 만날 수 있다

지하에 들어서게 되면 황금의 파리가 나타나고 싸우던 도중에 도망치게 되는데 그 파리를 쫓아가다 보면 지렁이와 바퀴벌레를 자연히 얻게 될 것이다. 재료를 모두 모았다면 다시 페타페가 있는 요리실로 가자. 요리실에서 재료를 받은 페타페는 일행에게

화장실 속에서 반지를 발견할 수 있다

접대실에서 기다리라고 말한 후 요리에 몰두하기 시작한다. 접대실에서 기다리고 있으면 곧이어 요리경연대회가 시작되는데 최고의 요리재료를 사용한 타페타의 요리가 최악의 평을 받게 된다. 그 이유는 가짜 타페타 왕자가 이미 조작을 해놓았기 때문인데 이에 화가 난 페타페는 성 지하에 위치한 자폭장치를 가동시키려 한다. 그러자 의외의 상황에 놀란 가짜왕자는 페타페를 쫓아가고 류 일행도 그를 쫓아가게 된다.

가짜 왕자를 쫓아가려면 요리실의 화장실에가서 우측의 스위치를 누르면 지하로 내려가게 된다. 그곳에 도착

타페타가 쓰러져 있는 곳의 문으로 들어가자

림프의 키스로 인해서 저주는 풀리지만…

하면 쓰러져 있는 타페타를 만날 수 있고 그 안쪽으로 들어서면 가짜왕자와의 전투가 시작된다.

가짜왕자는 공격력이 그다지 강하지 않으므로 방어에 치중하며 류를 선두에 두도록 하자. 류의 필살검이 나온다면 그렇게 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.

가짜 왕자를 쓰러뜨리면 타페타가 들어오게 되고 성의 자폭장치란 성의 비보인 소울 브레이드를 지키기 위한 거짓

레스토랑에 있는 니므후를 만날 수 있다

말이었다고 한다. 그후에 타페타는 완전한 동료로 들어오게 되고 스이마 성의 지하에 가서 보슈의 진범인 여자아이를 인계받을 수 있다. 그 범인을 데리고 보슈가 기다리고 있는 폐허의 공동체 마을로 가자.

병사들에 의해서 잡혀가는 타페타

왕가의 비검 소울 브레이드

누명을 벗은 보슈, 그리고 새로운 모험으로…

범인인 여자를 데리고 보슈에게 돌아간 후에 보슈를 파티에 넣고 모트 마을로 돌아가자. 모트 마을로 돌아가서 트라우드에게 넘기면 보슈의 누명은 풀리게 된다. 보슈의 누명을 풀어준 후에 킬고아와 이야기하면 킬고아는 다시한번 트라우드의 집으로 잠입해 달라고 부탁한다.

트라우드의 저택으로 데리고 가면 보슈의 누명을 벗길 수 있다

트라우드역시 괴물중 하나였다

그 부탁을 들어주면 트라우드 저택의 앞에서 경비병과 싸운 후에 저택에 들어서게 된다. 저택에 들어가게 되면 지하의 창고에 한번 내려가 보자. 그곳에 내려갔다가 다시 올라오면 트라우드가 비밀의 문을 통해 나오는 것을 발견할 수 있다. 트라우드가 사라진 후 그 비밀의 문을 통해서 들어가면 갇혀 있는 많은 사람들을 발견할 수 있다. 그리고 그 직후 트라우드가 나타나고 트라우드와의 전투가 시작된다.

트라우드를 쓰러뜨린후에 갇혀있던 사람들을 풀어주고 다시 킬고아의 저택으로 가보자. 킬고아는 이제까지의 모든 일들이 예사롭지 않은 일이라며 걱정하고 저택을 나오게 되면 곧바로 렌저 길

이런 곳에 비밀 문이!?

드로 간다.

렌저 길드에서는 여러 렌저들이 일을 그만두겠다고 말하는데 그 이유는 게이트 마을의 이상현상 때문이었다. 3개의 눈을 가진 괴물을 목격한 렌저들은 이일은 렌저의 일이 아니라며 손을 때겠다고 한다.

보슈는 그 괴물이 어렸을 때 자신들을 공격한 괴물이라고 생각하고 그 일을 맡겠다고 한다. 장로는 보슈와 류에게 이 일을 맡기기로 하고 게이트 마을의 이상현상에 대해서 알아보게 한다. 그리고 숲이 붉게 변색된 현상에 대해서 알아보려면 수풀인의 도움이 필요할 것이라고 한다. 그러면 최후의 동료인 수풀인을 찾아서 새로운 모험을 떠나보자.

수풀인은 예전 동물 막사에서 보았던 아스파를 이야기 하는 것인데 그들은 음악의 나라로 갔다고 하니 음악의 나라로 갈 수 있는 방법을

렌저들은 게이트마을의 일에서 손을 때겠다고 하고…

찾아야 한다. 음악의 나라는 바다 한가운데에 떠있는 섬이므로 걸어서는 갈 수 없다. 그렇다면 이 세계에서 하나밖에 없는 항구인 고래항구

(くじら みさき)를 찾아서 가자. 고래 항구는 스이마 성에서 타페타를 개구리로 변하게 한후 남쪽으로 내려가면 된다.

이곳이 고래항구이다

잠들어 있는 고래를 이용하여 음악의 나라로

고래항구에 도착하면 그곳의 주인은 바로 전에 카페탄 마을에서 류에게 구출되었던 사람이다. 덕분에 고래속으로 들어가는 것에는 아무 문제도 없다. 단, 주의할 것은 이 고래의 몸속으로 들어가기 전에 일행중에 림프를 꼭 동료로 넣어야 한다는 것이다. 고래의 몸속으로 들어가면 막혀 있는 길이 있다. 이 길은 림프의 특기로 뚫을 수 있다. 고래의 몸안으로 들어가면 마이욜이라는 노인이 있다. 고래는 몽마 때문에 잠들어 있다고 하는데 고래의 몸안 제일 안쪽으로 들어가면 있다. 몽마를 퇴치한 후에 고래의 목젖을 림프의 봉으로 치게 되면 고래는 잠에서 깨어난다. 그러나 이것만으로 고래를 마음대로 이용할 수 있는 것은 아니다. 고래를 해안가에서 마음대로 부를 수 있으려면 서쪽의 해안가에 살고 있는 마이욜에게 고래의 벨을 받아야 한다. 마이욜에게 고래의 벨을 받고 난 후 해안에서 아무 버튼이나 누르면 고래가 나타나게 된다. 고래에 올라탄 후에 음악의 나라로 가자.

몽마와의 전투. 이녀석은 전원을 잠들게 하는 공격을 자주 사용한다

고래는 잠에서 깨어나게 된다

마이욜에게서 몽마에 관한 이야기를 들을 수 있다

음악의 나라에 도착하면 성앞에 놓여있는 막사가 보인다. 막사안으로 들어가면 이전에 보았던 아스파가 아직도 갇혀 있다. 단장은 아스파를 가져가려면 9,000,000만 길드나 아스파를 대신할 우파루파를 가져오라고 한다. 그러면 이전에 우파루파의 음식을 기르던 카페탄마을의 오른쪽에 위치한 헌터의 관으로 가보자.

림프를 이용해서 고래의 목젖을 치면!

마지막 동료 수풀인 아스파

우파루파의 열매에는 이상한 악마가…

우파루파는 그다지 강하지 않다. 여유있게 전투를 풀어나가자

헌터의 관에 도착하면 그곳에 있던 헌터들은 일기장만을 남겨둔 채 사라지고 없을 것이다. 우선은 그 일기장을 읽어보자. 일기장에는 이렇게 쓰여져 있다.

'그것은 우리가 생각하던 것과는 달랐다. 그 동물이 왜 그것을 먹는지 그 이유를 알 것같았다. 이 일기를 보는 자여… 숲으로 가지말라. 만약 가게 되면 여자의 목소리가 들릴 것이다. 그때에는 뒤를 돌아보지 말고 두손으로 귀를 가린 채 숲에서 도망쳐야만 한다. 끝없이….'

일기를 읽은 후에 숲으로 들어가 보자. 숲의 안쪽으로 들어갈 수록 여자의 목소리가 들릴 것이다. 계속해서 안쪽으로 들어가보면 우파루파의 먹이에 이상한 여자가 서있는 것이 보일텐데 그 여자를 이기지 않고서는 우파루파의 먹이를 손에 넣을 수 없다.

우파루파는 잡지 말고 놓아주도록 하자

너에게는 돈도 우파루파도 건네줄 수 없다!!

우파루파의 먹이를 손에 넣었다면 고래를 타고 이전 모트마을에서 다리를 건널 때 보였던 동굴로 들어가도록 하자. 이 동굴은 우파루파들이 살고 있는 동굴로 이곳에서 우파루파의 열매를 이용하여 우파루파를 불러 낼 수 있다. 전투에 들어가서 승리하게 되면 우파루파를 놓아줄지 잡을 지를 결정하게 되는데 본 필자는 우파루파를 놓아 주었다(왜냐하면 그렇게 하면 아이템을 얻을 수 있으니까).

그후에 다시 음악의 나라에 있는 막사로 돌아와서 단장에게 말을 할때 '너에게는 돈도 우파루파도 건네줄 수 없다!'라는 말을 선택하도록 하자. 그러면 곧 단장과의 전투가 시작된다. 단장은 별다른 특수능력이 없고 힘만 세

힘 이외에는 믿는 구석도 없는 단장

최후의 동료 아스파가 동료로 들어왔다

기 때문에 방어력에 주의하며 대형을 변경시키자. 그후에 류와 랜드를 이용하여 단장을 쓰러뜨리자.
*이것으로 모든 동료가 모이게 되었다. 이제부터는 반복되는 루트를 신속하게 진행하기 위하여 각 이벤트의 요점과 진행 루트에 대해서 공략해 나가도록 하겠다.

거목 정령 간달프의 기억을 되돌리자

음악의 나라 사람들과 이야기를 하려면 하이랜드성에 있는 명인의 피리가 필요하다

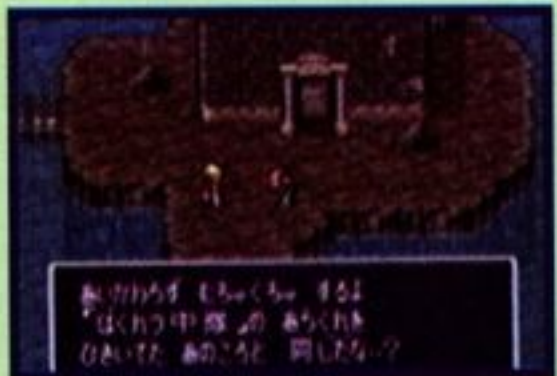
음악의 나라에서 세라피의 베개를 가져오자

간달프의 기억을 되돌리기 위해서는 「세라피의 베개」가 필요하다. 다시 음악의 나라로 돌아가자. 음악의 나라에서는 이야기가 통하지 않으므로 하이랜드성에 있는 '명인의 피리'라는 것이 있어야 한다고 한다. 하이랜드성으로 가자.

스텐의 고향, 하이랜드 성

스텐의 고향인 하이랜드 성

쉐프케의 함정에 의해서 일행은 지하로 떨어지게 된다

하이랜드성은 대륙의 동쪽에 위치한다. 이곳에 들어가기 위해서는 스텐이 선두에 있어야만 한다. 스텐을 제외한 류일행이 이곳에서 전략회의를 듣게 되는데 그 때문에 함정에 빠지게 되며 스텐은 혼자서 쉐프케가 있는 곳으로 가게 되지만 다시 일행과 합류하게 된다. 이곳에서는 마지막에 워프장치가 3개 있는데 가운데로 들어가야만 쉐프케에게 갈 수 있다.

스텐은 폭렬중대의 대장이었다. 이 둘이서 왕비 구출작전을 펼치게 된다

음악의 나라 왕비의 비만증을 고쳐주자

비만증에 걸린 왕녀를 치료해 주자

자신의 왕국을 구해준 대가로 하이랜드성의 왕비는 명인의 피리를 류일행에게 건네준다. 스텐과 합류한 후에 음악의 나라에 오게 되면 그들의 말을 알아들을 수 있게 된다. 그곳에서 왕비의 비만증을 해결해주게 되는데 다이어트 마법을 사용하는 게드 노인을 데려와야 한다. 게드 노인은 모트마을의 서쪽에 위치한 작은섬에서 살고 있으므로 그를 데리고 오도록 하자.

게드 노인을 데려오면 그는 왕비의 병을 고치기 위해서는 자신이 살던 산에서 자생하는 버섯이 필요하다고 한다. 게드의 조수에게 말한 후 버섯을 구해오면 게드는 일행을 축소하여 왕비의 몸안에 들어가게 하고 그안에서 계속해서 싸우다 보면 다시 밖으로 나오게 된다

주의할 점은 이곳에서는 도망가면 안되고, 보스가 없다는 점이다.

간달프의 기억속 세계로…

간달프의 기억속 세계로 들어온 류 일행

왕비를 치료해준 대가로 세라피의 베개를 받게 되면 다시 간달프에게로 돌아오자. 간달프는 세라피의 베개를 이용하여 잠속에 빠져들고 그 사이에 일행은 그의 기억속 세계를 여행하게 된다. 기억의 탑에는 마물이 있는데 그 마물은 이전에 류의 고향 마을인 게이트 마을의 기억을 지워버렸던 녀석이다. 그 마물을 퇴치하면 간달프의 기억이 약간은 되돌아 올것이다. 그후 간달프에게는 4가지의 질문을 할 수 있다.

간달프가 나이를 먹은 탓에 앞이 잘 보이지 않는다

자연에 대해서
사신에 대해서
마물에 대해서
용의 전사에 대해서

기억이 돌아온 간달프에게서는 4가지의 이야기를 들을 수 있다

윈디아의 봉인, 그리고 대교회로…

랜드의 고향 마을로 가자

간달프가 있는 곳을 지나서 랜드의 고향마을인 남쪽지방으로 내려가려면 이상 안개에 의해서 갈 수 없다. 근처 사람의 말로는 하늘의 탑에 이상이 있다는 것같은데…

하늘의 탑에서 바람의 샤먼을 만난다

하늘의 탑은 고래를 타고 카페탄 마을에서 남쪽으로 내려가면 볼 수 있을 것이다. 그곳에서는 물속이라 숨쉴 수 없는데 제한시간은 30분이므로 시간이 모자를 때는 공기가 있는 방에서 숨을 쉬고 가도록 하자. 그리고 이곳에서 바람의 샤먼을 만날 수 있다

하늘의 탑에서 이상 현상을 조사하자

바람의 샤먼을 만날 수 있다

랜드의 어머니인 디지이는 나만다교의 신자이다

디지이의 납치

계곡을 지나서 아래로 내려오면 랜드의 고향에 도착하게 된다. 이곳에서는 랜드의 어머니인 디지이를 만날 수 있는데 에바교회 건립을 반대하고 있었다. 디지이는 서쪽의 나만다 사원에 가서 모작할 씨앗을 가져오라고 한다. 나만다 신전에 갔다가 다시 마을로 돌아오면 디지이가 보이지 않을 것이다. 대신 디지이의 정원에는 에바교의 사자가 와 있는데 이자와 랜드는 일대일의 전투를 하게 된다.

날개를 얻기 위해서 윈디아로…

에바의 사자를 쓰러뜨린 후에 레이가 나타나 그를 데리고 사라진다. 그후 대교회로 들어가려는 랜드는 하늘 이외에는 방법이 없다는 이야기를 듣게 된다. 니나를 선두로 하여 윈디아를 찾아가자. 윈디아를 방문하면 왕비가 니나를 반겨줄 것이다. 니나는 왕과

마을이 3개라는 말에 놀라는 어린 간달프

이야기를 하게 되고 대신은 지하의 문을 개방해준다. 그 후에 그곳으로 들어가면 니나는 '날개의 증표'를 얻게 된다.

미이나의 희생

니나가 날개의 증표를 얻은

게이트 마을 사람들의 기억을 지웠던 알하메르

그 날밤, 니나의 침실에 미이나가 들어와서 날개의 증표를 가져간다. 그 다음날 날개의 증표가 없어진 것을 안 니나는 미이나의 뒤를 쫓아가게 된다. 미이나는 새로 열려진 2층의 문을 통해서 도망갔다. 그 문을 통해서 올라가면 미이나가 니나를 대신해서 새가 되고 일행은 미이나의 덕택으로 대교회로 가게 된다.

려 한다면 사람들의 태도는 변하게 되고 그후에 크라리스라는 사람과 만나게 되면 크라리스가 탈출하게 해줄 것이다. 일행은 크라리스의 말대로 서쪽의 레지스탕스 마을로 가 그곳에서 티가라는 레지스탕스의 리더를 만나게 될 것이다.

반도우교회를 습격하자

레지스탕스의 리더는 지금 현재로서는 대교회를 침입할 수 없다고 한다. 그 이유는 레지스탕스의 스폰서가 도적의 무덤에 가서 돌아오지 않고 있기 때문이라며 그를 다시 데리고 와달라고 말한다. 도적의 무덤은 하이랜드성의

에바교의 사자는 디지이가 땅을 기부했다고 한다

아래쪽에 있으니 그곳으로 미이나를 타고 날아가자. 그곳에서 감옥에 갇혀 있는 스폰서를 구출하게 되는데 그는 다름아닌 트라우드저택의 진

일 대 일로 싸워나가야만 하는 어려운 시련

범이었던 파티였다.

그를 구출한 후에 좀더 안쪽으로 들어가서 도적의 증표를 가지고 나오도록하자. 그것을 팔아서 레지스탕스는 군자금을 마련하게 된다.

다시 마을로 돌아온 일행을 보고 티가는 림프에게 자기와 결혼해 달라고한다. 이

니나를 대신해서 새로 변해 버리는 미이나. 슬픈 장면이다

문제를 놓고 류와 티가가 대립하게 되는데 이 문제는 여러분의 선택에 달렸다.

일행이 마을로 돌아온 다음날 티가는 림프를 데리고 반도우 교회를 쳐들어 가게 된다. 그 뒤를 쫓아서 반도우 교회로 가자. 반도우 교회는 마을 아래쪽에 위치하고 있다.

만손신부를 추적

일행이 도착한 때에는 이미 모든 에바교의 신도들이 사라지고 없을 때였다. 화가난 림프가 벽을 치자 그곳에서 비밀 통로가 발견되고 그곳으로 들어가게 되면 괴물로 변한 만손신부와 싸우게 된다.

만손신부와의 전투전에는 우선 망령들과 싸우게 된다

만손신부에게서 대교회로 들어가는 방법을 알아낸 후 다시 밖으로 나와서 티가와 합류하자. 티가는 에바교리에 대해서 외우라고 말한 후 먼저 대교회를 향해서 출발한다.

대교회로의 침입! 최고의 힘 카이저 드래곤!

레지스탕스와의 만남

대교회로 들어가게 되면

크라리스의 일을 이야기하면 마을로 들어갈 수 있게 된다

사람들의 우호적인 태도를 볼 수 있을 것이다. 그러나 한번이라도 마을밖으로 나가

스폰서를 데리고 와달라는 티가

대교회로의 잠입!

대교회에 도착하여 크라리스의 집에 가면 티가와 림프를 만날 수 있다. 티가와 림프는 크라리스가 잡혀갔다는 것을 알고 대교회로 들어가는데 이곳의 문지기가 묻는 교

위기에 처한 크라리스

리에 답하지 못하면 한번의 전투를 하게 된다. 전투를 하든 안하든 스토리에는 별 상관이 없다.

대교회에 들어서면 주교인 하바르크가 나타나고 잡혀 있는 크라리스가 보일 것이다. 그후에 크라리스를 구하려고 달려나간 티가는 하바르크에 의해서 최후를 맞이하고 하바르크는 크라리스마저 죽여 버린다.

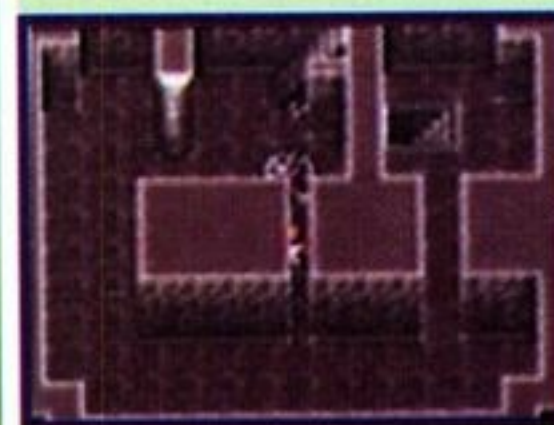
궁극의 힘! 카이저 드래곤

티가의 죽음 뒤에 하바르크를 추적하게 되면 하바르크는 류 일행의 상대로 전도사인 레이를 내보낸다. 레이

류의 앞을 가로막는 레이. 그도 용족의 후예이다

는 최고의 힘을 사용하여 드래곤으로 변신하고 전투도중 류 역시 레이의 힘에 반응하여 궁극의 드래곤인 카이저 드래곤의 힘에 눈을 뜨게 된다. 레이는 카이저 드래곤이라는 최후의 힘에 의해서 죽게 되고 일행은 디지이를 구하기 위해서 올라간다.

최후의 힘인 카이저 드래곤이 눈을 뜰 때!

잊어버렸던 아버지. 그리고 최후의 장으로…

디지이는 랜드를 대신해서 죽고 만다

아버지와의 만남

류가 레이를 쓰러뜨린 후에 위층으로 올라가면 디지이를 볼 수 있을 것이다. 디지이는 막힌 벽을 랜드를 이용하여 뚫으라고 하며 랜드가 위기에 몰렸을 때 랜드를 대신해서 죽게 된다.

그후 계속해서 하바르크를 추적하다 보면 하바르크는 놓치게 되지만 이상한 방으로 들어서게 되는데 그곳에는 류 자신도 잊어버렸던 아버지가 있을 것이다. 그리고 곧 전투가 시작되는데 시스템을 지키고 있는 레이저 아이를 제거하면 류의 아버지는 자유의 몸이 된다. 그러나 곧 목숨을 잃고 마는데 류의 아버지는 죽기 직전에 알 수 없는 말을 남긴다.

'다시 또… 그리고 봉인의 드래곤… 다시 한번만이라도 나의 손으로… 지켜야 한다.'

아버지의 말을 이해하기 위해서는 게이크 마을의 드래곤 동산으로 가보자.

잊어버렸던 아버지와의 재회

정체를 드러낸 하바르크는 파티를 죽여서 봉인의 문을 열려고 한다

운명의 선택

게이트 마을에 돌아오게 되면 마을 사람들은 하르크 신부의 말에 의해서 드래곤에게 폭탄을 설치하고 있을 것이다. 폭탄이 터지게 되고 곧

> **〈파티의 행동 루트〉**
> 레지스탕스 아지트 → 산고양이 레스토랑 → 도적의 무덤 → 폐허의 공동체

이어서 두개의 문에서 마물들이 뛰쳐 나오게 된다.

하르크 신부는 급한 나머지 드래곤을 잠재울 수 있는 유일한 사람인 파티를 찾게 되고 일행은 파티를 데리러 가게 된다.

이 루트대로 따라가면 파티를 만날 수 있을 것이다. 파티를 데리고 게이트마을로 돌아가면 갑자기 하르크 신부가 정체를 드러내게 된다. 하르크 신부는 바로 하바르크

세계의 운명을 결정짓는 최후의 순간

대주교였고 파티는 자신이 위기에 처했을 때 류를 향해서 오빠라고 소리친다. 파티는 류의 동생인 유아였고 하바르크는 최후의 봉인을 풀기위해서 용족의 한사람인 유아를 죽이려한 것이었다.

곧이어 류와의 전투가 시작되고 의외로 쉽게 하바르크는 최후를 맞이하게 된다. 이로써 지상의 모든 악은 사라지게 되었다. 그러나 아직도 악은 남아있었다. 여기서 류는 중대한 선택을 하게 되는데 봉인이 완전히 풀리지 않은 지금, '악을 쓰러뜨리느냐 봉인이 풀릴 때까지 기다리느냐?'이다. 이것에 의해서 이 게임의 엔딩이 달라지게 되므로 직접 선택하도록.

최후의 전투! 그것은 드라그닐의 전설이었다

선택에 따라 엔딩은 달라지기도 한다. 이것은 최악의 엔딩

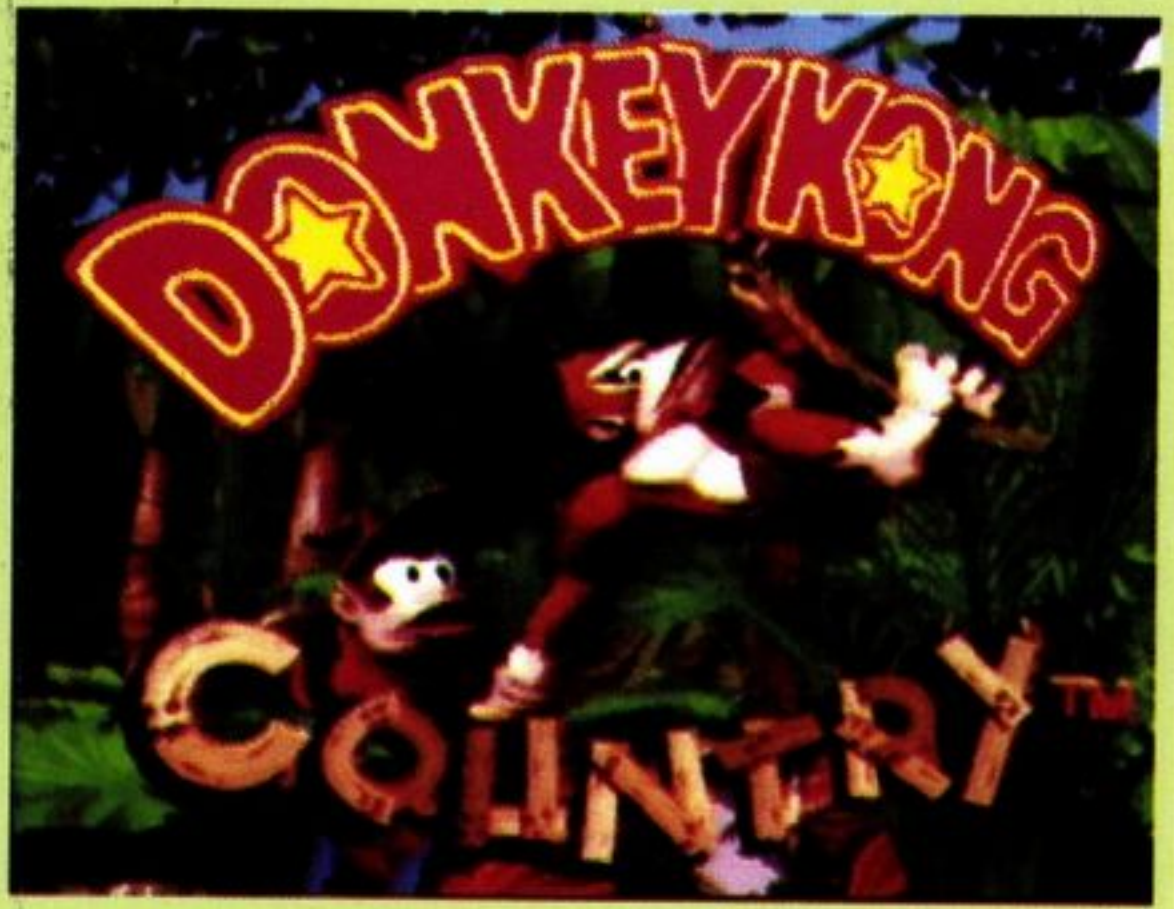
'쓰러뜨리러 간다'를 선택하게 되면 게임은 끝나지 않고 최종 전투를 향해서 치닫게 된다. 드래곤은 한 여자로 변하게 되고 그 여자의 죽음으로 인해서 문의 봉인은 풀리게 된다. 여자는 류의 어머니였고 류는 그 사실을 모른채 최종 전투를 향해서 나가게 된다. 던전의 최하층에는 하나의 마을이 있는데 그곳은 드라그닐이라고 불리우며 최종 전투전의 유일한 세이브 장소이다.

400년전의 이야기, 그것은 400년이 지난 지금에 와서 종결을 맞이하게 되는 것이었다. 최종 전투후의 엔딩은 당신의 손에 달려있다!

최후의 전투로 가는 마지막 미로

동키콩과 디디콩이 대 활약하는

슈퍼 동키콩 컨트리

한해를 마감하면서 슈퍼컴보이 최대의 걸작이라고 말할 수 있는 게임이 바로 〔슈퍼동키콩컨트리〕이다. 두말할 필요없이 닌텐도 차세대기 〔울트라 64〕 기법을 채용하여 그 게임성 또한 뛰어난 게임. 국내에서도 동시발매되어 국내 유저들도 그 혜택을 누리게되었다. 닌텐도의 이미지 캐릭터 마리오의 인기를 따라잡고 당당히 닌텐도의 새로운 이미지 캐릭터로 자리잡은 동키콩. 챔프에서는 이 게임의 묘미를 최대한 살리는 방식으로 집중공략을 해보았다.

슈퍼컴보이	국내 발매일	94/11/26	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	닌텐도	용량	32M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	125,000원	기타	동시발매	게임 난이도	A B D E F

동키콩 섬의 이야기

동키콩 섬에 폭풍우가 세차게 몰아치고 있었다. 섬의 대부분을 덮고 있는 어둡고 무성한 정글 속에서 동키콩은 폭풍우 때문에 무서움에 떨고 있는 디디콩에게 자신의 바나나를 모아둔 창고를 지키게 한다. 그러나 파충류 부족인 악당 크렘링 일당이 바나나 창고를 습격해 창고를 지키던 디디콩을 통속에 가둬 정글속에 던져버리고 모아둔 바나나를 모두 훔쳐 달아났다. 다음날... 바나나를 도둑맞은 사실을 알게 된 동키콩은 창고에서 크렘링들이 자신의 바나나를 훔쳐간 것을 확신하고 크게 격분한다. 동키콩은 자신이 신뢰하는 친구인 디디콩을 구하고 소중한 바나나를 되찾기 위해 크렘링들이 흘리고 간 흔적을 따라 험난한 정글 속으로 모험을 떠난다.

＊캐릭터 소개와 버튼 조작법은 지난호(95년 1월호)에 소개되었으므로 생략합니다.

레벨 1 콩고 정글

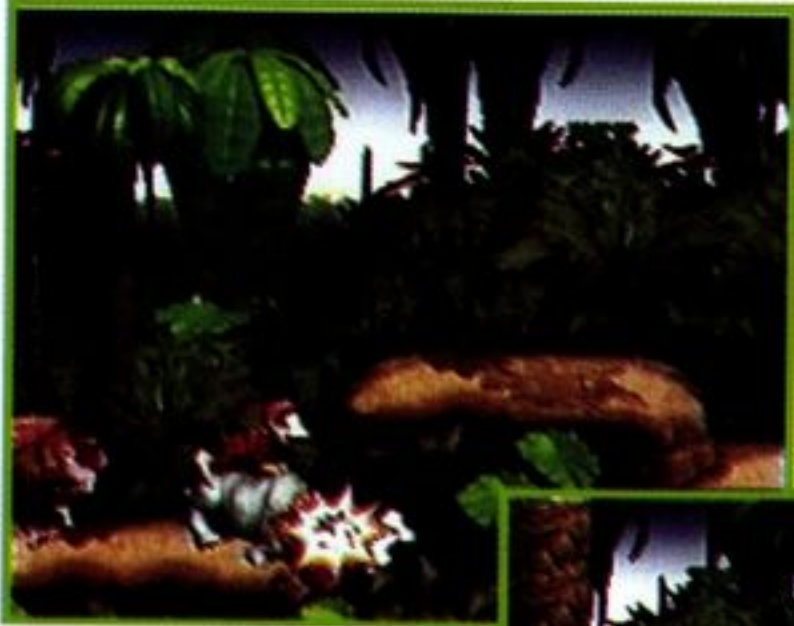
동키콩이 자라온 곳이 바로 이 콩고 정글

바나나 정글 (Jungle hijinxe!)

동키콩 섬의 시작점으로 동키콩이 태어난 곳이기도 하다. 어느 스테이지보다 바나나와 풍선이 많다.

절벽의 중간을 뚫고 나무위로 나오면 4개의 판넬중의 하나인 G자를 먹게 되서 또 하나의 생명이 생겨난다. 그리고 그곳에서 곧바로 아래로 내려와 사진에 보이는 곳을 향해 다시한번 돌진하면 그곳에 통로가 생긴다.

만약 람비가 없을 경우에는 나무에서 곧바로 떨어져라. 그러면 그곳에 레귤러 베럴이 있다. 그것을 이용해서 통로로 들어가면 된다. 그 비밀 방에는 베럴이 3개 있을 것이다.

4개의 애니멀 토큰이 바뀌면서 반짝 거리는데 첫번째 것을 자신이 원하는 토큰을 선택하자. 그런 다음 나머지 토큰도 같은 모양으로 선택하면 그 동물의 토큰 하나를 얻을 수 있다.

앗, 이곳에 통로가 또 생겼다. 도대체 비밀방이 몇개나 되는 거야?

애니멀 토큰이 회전하고 있다. 위에 설명한 방법대로 해서 세개를 모두 같은 모양으로 맞추면...

로프의 숲 (Ropey rampage)

첫번째로 밧줄을 타고 절벽을 건너오면 크리터가 좁은 나무위에서 당신의 길을 가로막고 있을 것이다. 하지만 이것에 신경을 쓸 필요가 없다.

우선 위에 있는 O판넬을 먹고 크리터의 앞에 있는 구덩이로 떨어지자. 그러면 그곳에 오토매틱 베럴이 있어서 저 앞에 보이는 절벽을 향해 날아가게 된다. 그러면 그곳에 비밀 통로가 생기고 그 비밀통로 안에는 많은 바나나와 N판넬이 있다.

비밀 통로가 하나 있다. 바로 앞에 보이는 절벽이다. 이곳에는 오토매틱 베럴이 숨겨져 있어서 이곳으로 뛰어내리면 하늘에 있는 비밀방으로 들어갈 수 있게 된다.

이 비밀방에는 빨간 풍선이 하나 있다. 하지만 풍선이 4개의 베럴중에 어느 베럴로 들어갔는지를 잘 봐야 한다. 그리고 그 베럴을 치면 된다. 눈이 좋은 사람이 빨간 풍선을 쉽게 얻을 수 있다.

이곳에서 밑으로 떨어지자. 하지만 그대로 떨어져야 한다. 만약 한치의 오차라도 생기면 안녕!

아니 이런 곳에 베럴이 있었다니...베럴에 타면 자동으로 발사되는데.

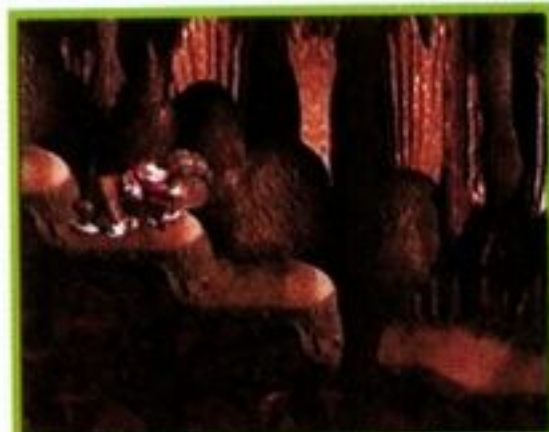
로프를 아래위로 이동하면서 바나나를 다 먹자

바로 이곳이다. 이곳으로 뛰어내리자. 이곳에는 오토매틱베럴이 숨겨져 있다

오토매틱베럴에 의해 하늘로 올라가는 동키

동키와 손을 꼭잡고 4개의 베럴을 향해 손가락을 들어보이는 디디. 풍선이 어느 베럴로 들어갔을까?

크렘링 동굴 (Reptile rumble)

사진과 같이 옆에 있는 베럴을 가지고 층계를 내려가서 앞에 있는 벽을 향해 베럴을 던지면 비밀방의 입구가 나타난다. 비밀방에는 빨간 풍선과 약간의 바나나가 있다.

옆에 있던 베럴을 들고 층계밑으로 이동하자

바로 이곳이다. 여기가 첫번째 비밀방의 입구이다. 어서 들어가라!!

빨간 풍선이 날아가려고 한다. 날아가기 전에 빨리 먹어야지

베럴캐논 협곡 (Barrer cannon canyon)

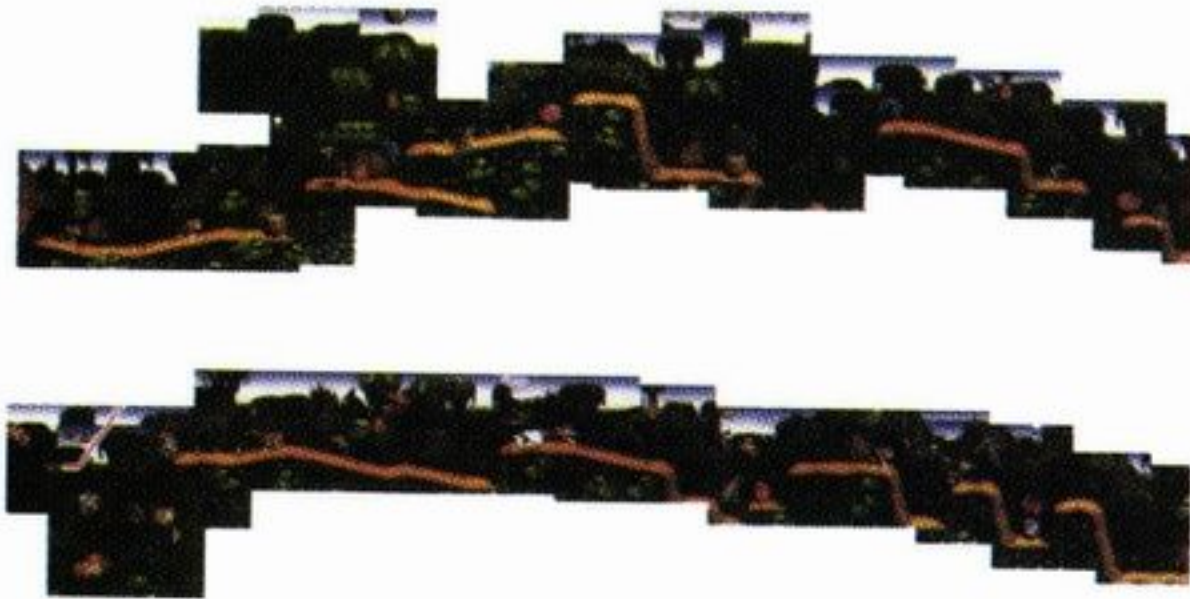
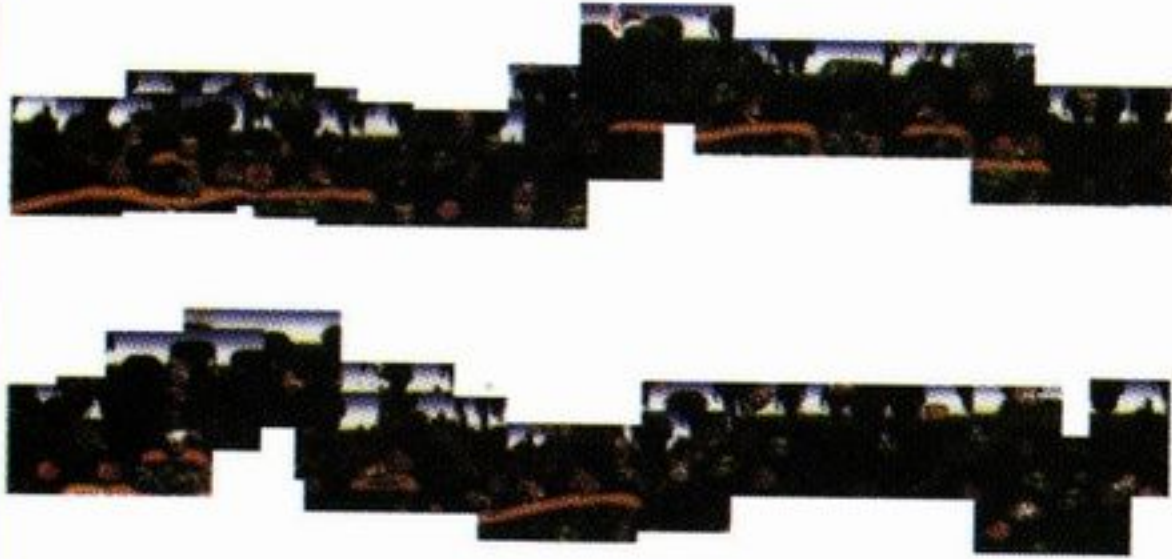
이번 스테이지를 클리어하는 방법은 2가지가 있는데 먼저 A타입은 게임을 쉽게 빨리 클리어할 수 있다는 잇점이 있지만 중간에 숨겨진 비밀방을 찾지 못한다는 단점을 가지고 있다. 반대로 B타입은 게임진행이 약간 힘들지만 모든 아이템과 숨겨진 방을 찾을 수 있다. 당신이 결정해서 어느 타입으로 게임을 할 것인가를 결정하자.

아! 또다시 베럴로 움직여야하는 곳이 왔다. 이번은 저번의 지역과 다르게 레귤러캐논과 오토매틱캐논이 모두 등장한다. 그리고 베럴과 베럴의 사이가 멀어서 이동하는 것이 약간 불편할 것이다. 사진을 보고 타이밍을 맞추어서 행동하되 절대로 서두르면 않된다. 이번 지역에서는 숨겨진 비밀통로가 제일마지막 베럴에 의해 발견할 수 있다.

마지막 베럴은 레귤러베럴인데 곧바로 게임을 진행하려면 세로로 움직이는 오토매틱캐논으로 이동해야 한다.

하지만 여기서는 그럴 필요가 없다. 세로로 움직이는 오토매틱캐논이 위로 올라갔을 때 벽을 향해 발사하자. 그러면 비밀방의 입구가 나타난다. 이 비밀방에는 6개의 레귤러캐논이 있으며 이것을 이용해서 풍선과 디디를 얻을 수 있다.

베럴과 베럴의 간격이 너무 떨어져 있다. 바로 이 타이밍때 쏘면 골인된다

두번째 이동은 이 타이밍에서 맞추자

오토매틱캐논이 위에 있을 때 이때다. 발사버튼을 눌러라!!

벽을 뚫고 들어가는 우리의 주인공

크리터를 없애자

TNT베럴을 들고 이곳에서 저리로 점프

컨티뉴베럴이 있던 자리에서 조금 지나면 사진과 같은 곳의 지형이 나온다. 이곳에는 TNT베럴이 하나 있는데 이것을 이용해서 비밀방을 찾을 수 있다.

우선 TNT베럴을 먹기전에 크리터들을 없애자. 그다음에 TNT베럴을 들고 언덕을 돌아가서 그곳에 터트리면 비밀방이 있다. 이 비밀방에서는 풍선과 엔가드의 토큰을 얻을 수 있다. 하지만 얻는 방법이 신기한데 과연...

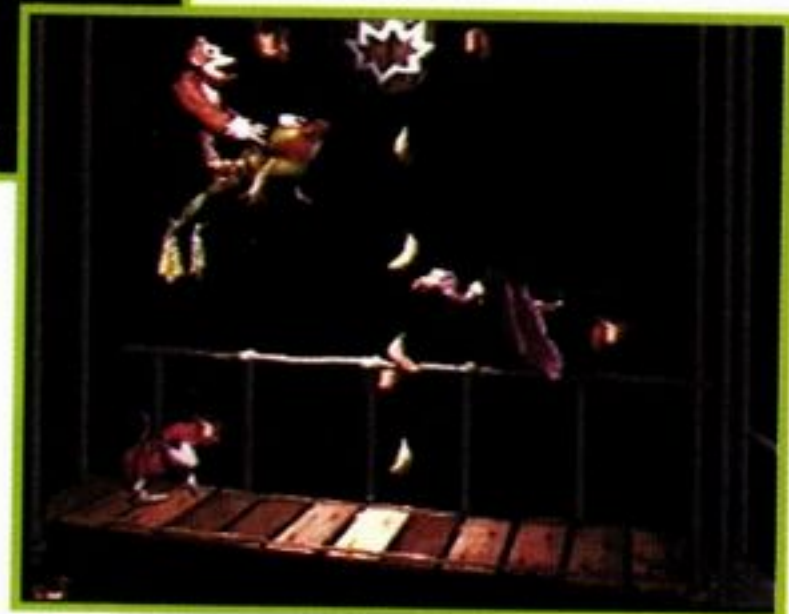
바로 이곳이다. 이곳에다 터트리면 귀막어!! 꽈과광!!

이것이 비밀방에서 보너스를 먹는 방법이다. 조금 이상하지?

레벨 2 몽키 마인즈

윙키의 동굴 (Winky's Walkway)

이곳에서는 비밀방이 하늘위에 있는데 아무리 점프를 잘하는 윙키라도 넥키를 사용해서 오토매틱캐논으로 들어가야 한다. 이 비밀방에서는 N판넬과 바나나를 많이 먹을 수 있는데 만약 윙키가 없다면 제일 위에 있는 10개짜리 바나나를 먹을 수 없다.

윙키도 넥키의 도움을 받아야지만 비밀방으로 들어갈 수가 있다

하지마 윙키를 타고 이곳에서 점프하면 넥키를 거치지 않고 곧바로 베럴로 들어가면 된다

크렘링의 동굴 2 (Bouncy Bonanza)

이곳에 있는 이 베럴은 상당히 중요한 물건이다. 앞에 있는 벽을 향해 베럴을 던지면 그곳에 비밀방의 입구가 나타난다. 하지만 주의할 점이 한가지 있다.

징거는 어떤 적보다도 움직임이 빠르므로 이 비밀방을 찾으려면 상당히 빨리 움직여야 한다. 그렇다면 동키보다는 디디로 플레이하는 것이 더 좋을 것이다.

여기에 있는 이 베럴이다

이 베럴을 들고 앞으로 가면 위와 같은 곳이 나타난다

징거 두마리가 높이 올라갔을 때를 틈타 밑으로 내려가자

스톱 & 고 스테이션 (Stop & Go Station)

이번 스테이지에도 비밀방은 숨겨져 있다. 하지만 이번에는 꽤 까다롭다. 우선 사진에 보이는 것처럼 베럴을 들자. 그리고 록크록이 반대편으로 달려갈 때 앞에 보이는 스톱베럴로 뛰어들자. 그리고 록크록이 멈춰 있을 때 앞으로 빨리 달려가자. 이곳에서는 디디가 베럴을 들고 가는 것이 좋다. 디디를 사용하면 베럴을 들고 곧바로 숨겨진 방으로 들어갈 수 있기 때문이다.

베럴을 들고 록크록이 반대로 달려갈 때 앞에 보이는 스톱 & 고 베럴을 치고 앞으로 빨리가자

바로 이곳이 숨겨진 방이다

노티의 사원 (Millstone Mayhem)

게임이 시작되면 바로 앞에 있는 타이어를 밟고 왼쪽으로 점프하자. 그러면 입구 위로 올라가게 되는데 그곳에서 점프를 하라. 그러면 보이지 않던 오토매틱캐논에 의해 하늘로 올라가게 된다. 그곳에는 레귤러캐논이 있고 레귤러캐논을 이용해서 K판넬을 얻을 수 있다.

K판넬은 제일 오른쪽에 위치하고 있다.

타이어를 밟고 왼쪽으로...

이 위에서 공략법 대로 점프하면 숨겨진방으로 가게 된다

이 곳에는 노티가 커다란 돌을 굴리며 위협을 하고 있는데 노티가 있는 곳까지 밀고가지 말고 그 위에 타이어를 멈춰 세운 다음 타이어를 밟고 노티 바로 위에 있는 오토매틱캐논으로 들어가라.

타이어를 밀고 앞으로 전진하자. 그리고 이곳에 타이어를 세우자

타이어를 밟고 노티의 위에 희미하게 보이는 오토캐논으로 들어가자

노티가 높이 올라갔을 때 앞에 있는 벽을 향해 TNT베럴을 던지자. 그러면 그곳에 구멍이 뚫린다. 그곳에는 4개의 베럴이 있고 녹색 풍선이 4개의 베럴 중의 하나로 들어가 버린다. 4개의 베럴중에 풍선이 들어간 곳을 찾으면 풍선을 얻을 수 있다.

아이템이 숨겨진곳에서 베럴이 나오면 그 베럴로 빠로 왼쪽에 있는 벽을 강타하면 비밀문이 나온다

클랩트랩을 이용한 보너스 스테이지

이곳을 지나게 되면 또다시 비밀방을 찾을 수 있다. 우선 높은 곳에 있는 넥키를 없애고 그곳에서 왼쪽으로 뛰어내려 짚 있는 곳으로 착지하자. 그러면 그곳에 베럴이 생겨나고 그 베럴을 이용해 사진에 보이는 곳에다 던지자. 그러면 숨은 방으로 들어가게 되고 그곳에서 N판넬을 얻을 수 있다.

넥키를 없앤 다음 넥키가 있던 자리에서 나뭇잎이 쌓여 있는 곳으로 점프하여라

베럴이 나타나면 베럴을 들고 사진에 보이는 곳으로 가서 벽을 부숴라

베럴을 사용해 N판넬을 먹자

레벨 3 덩쿨 계곡

넥키의 숲 (Vulture Culture)

모든 적들이 넥키와 미니넥키로 이루어져 있다. 베럴캐논으로 게임을 진행해야 하는 약간 어려운 스테이지이다. 상대인 넥키는 당신의 길을 가로막는 적이기도 하지만 때때로 넥키의 힘을 빌려야만 하는 곳이 있다. 과연 적의 도움을 받아가면서 까지 통과해야 하는 부분은 어디일까?

미니넥키에 의해서 점프하게 되면 사진에 보이는 곳으로 착지점을 맞춰라. 그러면 그곳에서 레귤러베럴이 나오고 그 베럴로 옆의 벽을 뚫어라. 그곳에는 비밀방이 있다. 이 비밀방에는 크랩트랩 2마리가 있는데 한번 밟을 때마다 10개 짜리 바나나가 나온다. 그리고 많이 밟아서 크랩트랩이 없어지면 빨간풍선이 나온다.

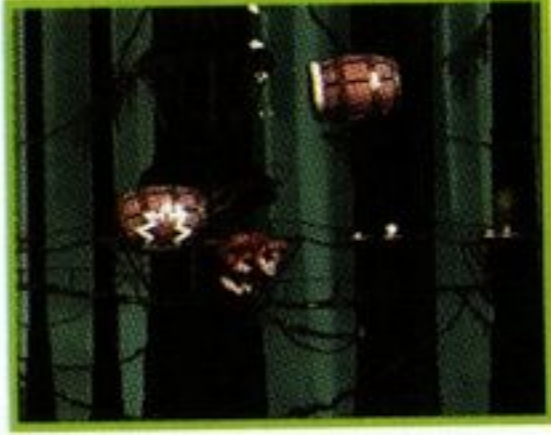
트리 탑 타운 (Tree Top Town)

게임이 시작되면 디디로 체인지하자. 그리고 약간 앞으로 갔다가 노티를 뒤로 유인하자. 그리고 노티가 나무 밑으로 떨어지기 전에 노티를 밟고 입구 뒤에 위치하고 있는 오토매틱캐논으로 들어가자. 이 비밀방에서는 왼쪽의 베럴부터 차례대로 KONG 판넬을 맞추는 것으로 이것에 성공하면 빨간 풍선을 얻을 수 있다.

노티를 밟고 위에 보이는 베럴로 들어가자

안전하게 레귤러캐논으로 이동했으면 이번엔 비밀방을 찾아보자. 화면에 바나나가 있는 것이 보일 것이다. 이 바나나는 단지 함정을 만들기 위해 괜히 있는 것이 아니다. 이 바나나는 바로 비밀방의 입구를 나타낸 것이다.

레귤러캐논에 타고 있을 때 안전한 나무의 테두리를 향해 발사하지 말고 베럴이 밑으로 내려갔을 때 이 한개의 바나나를 향해 발사하자. 그러면 순간적으로 하늘의 비밀방으로 치솟게 된다. 이 비밀방에서는 레귤러캐논이 좌우로 심하게 흔들리는데 사진처럼 베럴캐논의 발사부분이 정가운데에 멈추게 해서 발사해야 한다. 이것은 당신의 순발력에 달려 있다.

캐논이 이곳으로 내려왔을 때 발사를 하자

화면의 좌측으로 약간 이동한 후 하늘로 날아간다

좌우로 심하게 흔들리는 베럴캐논에서 정가운데로 날아가야 한다

정가운데로 발사를 했으면 N판넬을 먹을 수 있다

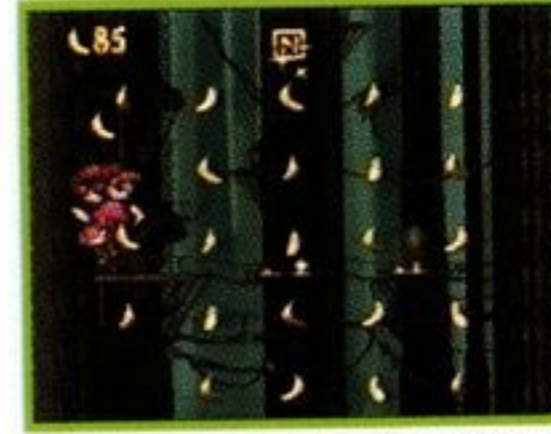
징거의 숲 (Forest Frenzy)

처음부터 고도의 콘트롤러 조작을 원하는 곳이 나왔다. 이것은 다름아닌 K판넬 먹기이다.

K판넬은 절벽의 바로 위에 있어서 먹지 못하게 돼 있다. 하지만 방법이 있다. 초반에 설명했기 때문에 어떻게 하는지는 다 알 것이다. 우선 로프가 자신이 있는 쪽으로 오기를 기다렸다가 덤블링을 하자. 그런다음 K판넬을 먹고 왼쪽으로 점프하면 로프를 잡을 수 있다.

바로 이때다. 로프가 왼쪽에 있을 때 덤블링 시도

덤블링으로 K판넬을 먹는다

다시 로프를 잡으면 성공

넥키의 한마리가 로프를 타고 이동하는 동키에게 다가온다. 넥키는 빠르게 날 수 없어서 한두마리 정도는 우습게 피할 수 있지만 한 무더기로 날아올 때는 당신의 빠른 방향키 조작에 동키의 생명이 달려 있다. 그리고 이곳에는 숨은 방으로 들어가는 오토매틱캐논이 있는데 로프에 매달려 가는 도중에 밑으로 떨어져야 한다.

게임을 진행하면서 화면의 밑을 자세히 쳐다보면 베럴의 윗부분이 보인다.

으아악! 넥키의 모든 가족이 몰려왔나?

바로 이곳이다. 이곳으로 떨어지면 비밀방으로 갈 수 있다

로프의 제일 끝으로 올라가자. 그리고 짚이 쌓여 있는 곳으로 떨어지지 말고 크렘링을 밟으면서 떨어져야 한다. 그리고 두번째 크렘링을 죽이지 말고 나머지 크렘링들을 모조리 없애버리자. 그리고 다시 뒤로 돌아와서 한마리 남겨두었던 크렘링을 밟고 짚으로 떨어지면 그곳에서 레귤러베럴이 나타난다.

그 레귤러베럴을 들고 사진에 보이는 곳으로 가서 비밀방으로 들어가자.

만약 디디로 플레이하고 있다면 처음부터 베럴을 들고 점프하는 크렘링의 밑으로 빠져 나가면 된다. 하지만 안전한 방법을 택하는 것이 좋을 것이다.

두번째 있는 크리터만을 빼고 모두 없애자

이곳에 있는 적까지 모두 죽이고 다시 뒤로 돌아가자

남겨두었던 크리터를 밟고 나뭇잎이 뭉쳐 있는 곳으로 떨어지면 베럴이 나타난다

베럴을 들고 이곳에 와서 벽에다 던지면 비밀방이 나타난다

노티는 공중에 떠서도 추격이 가능하다. 노티가 따라붙기 전에 바나나 화살표를 따라 밑으로 떨어지자

그러면 '꽝'하는 소리와 함께 하늘의 숨은 방으로 날아간다

노티의 사원 2 (Temple Tempest)

여기에 있는 DK베럴은 레귤러베럴 대용으로 써야 한다. 물론 이곳에서도 디디로 플레이해야 한다.

동키로 베럴을 들고가면 중간에 있는 노티에게 걸리기 때문이다.

베럴을 들고 사진의 장소에 부딪치면 그곳에 비밀 스테이지가 나타난다.

디디가 베럴을 들고가면 노티에게 걸리지 않는다

바로 이곳이다. 이곳에다가 베럴을 던지면 통로가 생긴다

벽에 갇혀서 꼼짝 못하는 노티는 당신이 로프를 타고 노티의 앞으로 건너가면 갑자기 '드드드' 하는 소리와 함께 굉장히 빠른 속도로 따라 온다.

이 녀석은 죽일 수도 없을 뿐더러 하늘까지 날 수 있는 능력도 가지고 있다.

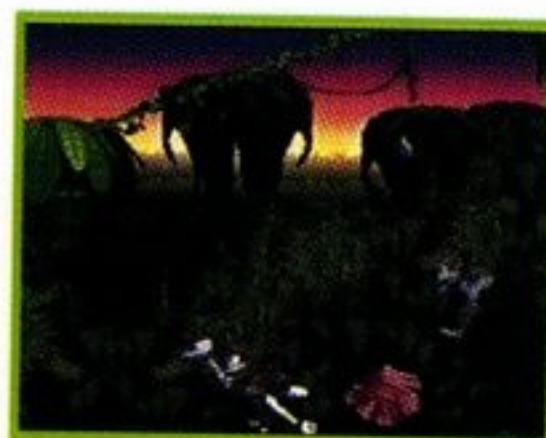
노티에게 쫓기다 보면 로프로 건너야 하는 곳이 나오고 그곳에는 바나나로 화살표가 돼 있는데 그곳으로 떨어지자.

비밀방에서 나온 다음 사진에 보이는 곳으로 떨어지자. 그러면 그곳에서 N판넬이 튀어나온다.

이곳에 있는 로프를 사용해서 노티 앞으로 가자

노티가 추격해 오기 시작했다

배신자 망키콩의 숲 (Orangutan Gang)

이곳에서는 익스프레소가 꼭 있어야 한다. 왜냐하면 날아가야 하니까!! 사진에 보이는 곳에 서서 왼쪽으로 계속해서 날아가자. 그러면 제일 끝부분에 땅이 있어 그곳에 설 수 있으며 그 옆에는 비밀통로 있다. 여기서는 익스프레소의 이단점프를 이용해야 하는데 이단점프는 상당히 간단하다. 점프를 한 다음에 또다시 점프버튼을 누르면 된다. 하지만 한번밖에 사용할 수 없다.

이곳에 서서 왼쪽을 향해 힘껏 날아가자

아니 이럴수가! 이런 곳에 비밀통로가 있다니...

두번째 비밀방을 찾기 위해서는 여기서부터 작전(?)을 실행해야 한다.

우선 사진에 보이는 곳에 익스프레소를 세워두고 밑으로 내려가 클랩트랩을 죽이자. 그리고 다시 익스프레소를 타고 클랩트랩이 있던 곳을 밟고 앞으로 날아가자. 그러면 앞에 보이지 않던 땅에 바나나가 있고 그 앞에는 베럴이 있다. 이 베럴을 들고 앞에 있는 벽을 쳐서 숨은 방으로 들어가자.

이곳에 익스프레소를 세워두자

그리고 밑으로 내려가 클랩트랩을 없애자. 그 다음 익스프레소를 타러가자

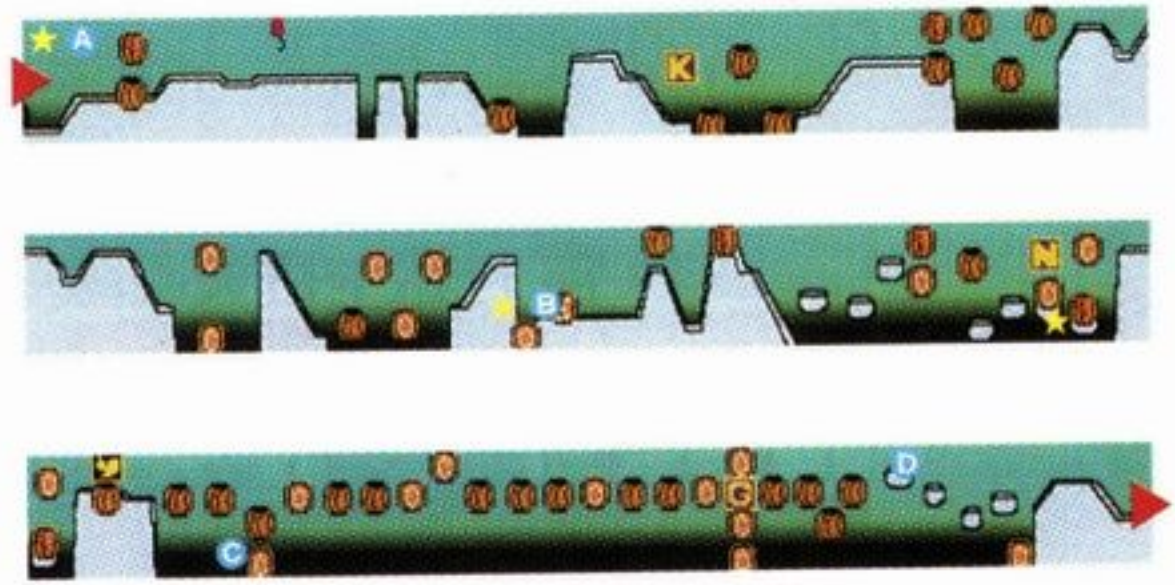
익스프레소를 타고 이곳에서 날아가야 한다

아니 이런 곳에 지면이 있었다니 놀랍군! 우선 바나나를 먹고 앞으로 날아가자

레벨 4 고릴라 빙하지대

스노우 베럴 브러스트 (Snow Barrer Blast)

얼음집 위에는 보이지 않는 베럴이 있어서 그곳으로 점프하면 비밀방으로 갈 수 있다. 이 베럴은 화면의 제일 끝부분에 위치하고 있고 이곳으로 들어가려면 때 맞춰 날아오는 넥키를 밟고 올라가야 한다.

게임이 시작되면 사진과 같이 에스키모의 집인 이글루로 올라가 있자

넥키가 그곳으로 날아오면 넥키를 밟고 왼쪽 끝으로 점프하자

눈 때문에 한치 앞도 볼 수 없지만 숨겨진 방은 찾아야 하지 않겠니? 베럴에서 날아오면 이곳으로 떨어지게 되는데 이곳에서 왼쪽으로 가면 크루샤가 한마리 있고 크루샤의 왼쪽에 있는 절벽으로 떨어지면 베럴에 의해서 하늘의 숨겨진 방으로 이동하게 된다.

아니 이것은 완전히 환상이다. 눈보라가 이렇게 현실적으로 몰아치다니...

크루샤를 죽이고 절벽으로 떨어지면 그곳에 있는 오토캐논에 의해 하늘로 뿅!

크리스탈 터널(Slipslide Ride)

게임이 시작되는 부분에서 약간 앞으로 가면 점프하며 공격을 하는 적 파란 크리터가 있을 것이다. 그 녀석을 로프가 있는 곳까지 유인한 다음 녀석의 머리를 밟고 로프를 잡자. 그러면 자동적으로 로프의 위로 올라가게 되는데 위로 올라가면 좌측에 베럴이 있다. 그곳에 있는 베럴을 들고 벽에 던지면 비밀방이 나타난다.

크리터를 밟고 점프하여 파란색의 로프를 잡자

로프를 타고 올라가면 베럴이 하나 있고 이 베럴을 옆의 벽에 던지면 숨은 방의 입구가 나타난다

빨간 로프를 타고 내려가다가 징거 2마리가 지키고 서 있는 곳으로 들어가자. 이곳에는 베럴이 있는데 디디로 캐릭터를 바꾸고 베럴을 들고 밑으로 떨어져서 왼쪽에 있는 벽에 베럴을 던지자. 그러면 그곳에 비밀통로가 생긴다.

만약 베럴을 집을 때 동키로 집는다면 그곳을 빠져 나올 때 징거에게 걸리고 만다.

이곳에서 징거가 있는 곳으로 점프

디디로 베럴을 집은 후 사진과 같이 밑으로 뛰어내리자

이곳이 숨겨진 방이다. 신기한 곳에 방이 있군

아이스 에이지 얼레이 (Ice Age Alley)

이제까지 익스프레소를 잘 타고 왔지만 이곳에서는 익스프레소를 버려야만 비밀방으로 들어갈 수 있다. 익스프레소의 뛰어난 점프력으로도 오토매틱캐논이 있는 곳까지 가지 못하기 때문이다. 익스프레소를 잠시 세워놓고 넥키 2마리의 등을 밟고 이동하자.

물론 넥키의 등을 밟을 때는 점프버튼을 눌러야 한다. 그리고 한가지 더! 절대 익스프레소를 잃었다고 생각하지 말라. 비밀방으로 들어가면 익스프레소가 있다.

이곳에 익스프레소를 내려놓자

넥키의 머리를 밟고 이동하면 이곳에 올 수 있다

터치라이트 터널 (Torchlight Trouble)

으! 앞에는 크루사가 자신있게 공격해 오고 코앞에 베럴이 있는데 크루사를 죽이기 위해 있는 것이 아니고 베럴의 바로 왼쪽밑에 있는 벽을 뚫어 비밀방으로 가기 위해 놓여져 있는 베럴이다. 크루사를 밟아주고 싶어도 참아야한다.

톱니바퀴를 넘어 움직이는 바위위로 올라가야 한다. 이때는 덩치가 큰 동키보다는 작고 빠른 디디가 더 적격이다. 움직이는 바위에서 덤블링으로 N자를 먹은 다음 앞으로 가면 베럴이 하나 있는데 그 베럴을 들고 톱니바퀴를 건너뛰자. 그리고 왼쪽에 있는 벽에 던지면...

베럴을 들고 이곳으로 들어가자

이곳에선 디디가 꼭 필요하다. 디디의 점프력으로 바위위로 올라가자

이 베럴을 들고 톱니바퀴를 건너뛰자

왼쪽에 있는 벽에 베럴을 던지면 숨은 방의 입구가 나타난다

로프 브리지 럼블(Rope Bridge Rumble)

이번 스테이지는 타이어를 많이 사용해서 이동한다. 우선 타이어 얘기는 뒤로 미루고 비밀방부터 찾아 나서자. 3번째 나무를 보면 굉장히 높은 나무에서 낮은 나무로 뛰어내려야 하는 곳이 있다. 이곳에서 건너편의 나무로 뛰지 말고 곧바로 밑으로 떨어지자. 그러면 그곳에 숨겨져 있던 베럴에 의해 하늘에 숨겨진 비밀방으로 이동하게 된다.

이곳에서 밑으로 떨어지자

이미 표시되어 있는곳으로 점프하면 TNT베럴이 나온다

베럴을 들고 오일통을 부수자. 부쉬는 방법은 간단하다. 방향키의 아래를 누르면서 Y 버튼을 놓으면 된다

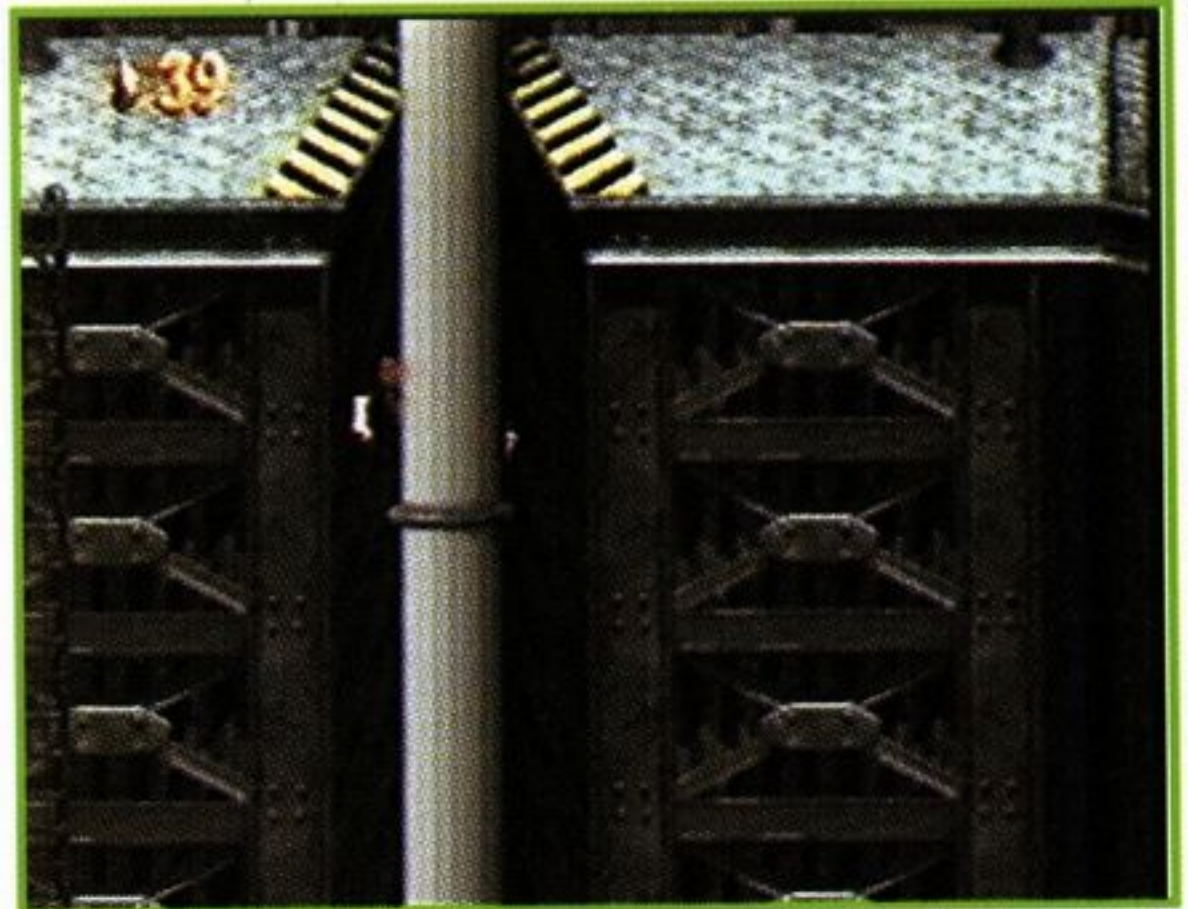
밑으로 떨어지면 그곳에는 오토캐논이 있다

레벨 5 컨트리 공장

오일 공장 (Oil Drum Alley)

커다란 오일 탱크를 밟고 왼쪽위에 희미하게 보이는 로프를 잡고 출발점 위로 올라가자. 그곳에서 특이하게 파여진 밑부분을 향해 점프하면 그곳에서 TNT베럴이 튀어나온다. 그 베럴을 들고 조금 앞으로 가다보면 바닥에 오일통이 있고 그 밑에는 바나나가 있을 것이다.

TNT베럴을 그 오일통 위에 올려놓으면 곧 폭파하고 그 밑에는 통로가 생긴다. 그 통로는 다름아닌 비밀방으로 가는 통로이다.

이곳에서 왼쪽을 향해 점프하자

로프를 타고 이동한다

엘리베이터 앤틱스 (Elevator Antics)

출구의 바로 앞에도 엘리베이터가 있는데 이것은 비밀방으로 가는 엘리베이터이다. 이것을 타고 밑으로 계속내려가면 오른쪽에 방이 하나 있다. 그리로 들어가면 된다.

이곳에서 엘리베이터를 타고 내려가자

아니 이런 곳에 비밀방이 이었다니...

레벨 6 침프 카번

동키콩 섬의 마지막 지역인 이 침프동굴은 스테이지 전체가 어두 컴컴하고 난이도가 상당히 높은 것이 특징이다. 그리고 이제까지 등장했던 모든 적캐릭터의 등장과 한번도 등장하지 않았던 최강의 적도 나온다.
최강의 적이란 과연 어떤 놈을 두고 하는 말인가!?
혹시...
킹 케이 룰??

토큰업 트러블 (Tanked Up Trouble)

리프트를 타고 진행하는 스테이지인데 리프트가 약간 희안하다.

전 레벨에서 사용하던 리프트는 자동적으로 움직였는데 이 리프트는 연료를 넣어줘야만 동작이 가능하다.

이곳에는 전 레벨과 다르게 리프트를 타고 가는 도중에 어느 곳으로 떨어지게 되면 비밀방으로 올라가게 되며 비밀방은 전부 하늘에 있다. 이 비밀방은 챔프가 아니면 알아낼 수 없는 곳이다. 사진을 잘 봐야한다.

리프트가 오른쪽으로 움직일 때 제자리에서 높게 점프를 해서 표시된 곳으로 떨어지자. 그러면 갑자기 하늘로 올라가게 된다.

리프트가 이곳을 지나갈 때 제자리에서 점프를 하자

그러면 밑으로 떨어지게 되고 그곳에는 오토캐논이 있다

미스티 마인 (Misty Mine)

광부들이 광석을 캐던 채석장이 바로 여기다.

이곳에서 바라본 로프의 길이가 굉장히 길다. 왜그럴까? 그 이유는 간단하다. 이 긴 로프를 타고 내려가면 숨겨진 비밀통로가 있기 때문이다. 이곳의 보너스 스테이지로 들어가면 익스프레소를 얻을 수 있다.

드럼을 던지면 애니멀 토큰을 먹을 수 있다

로프를 타기전의 로프의 길이를 보자

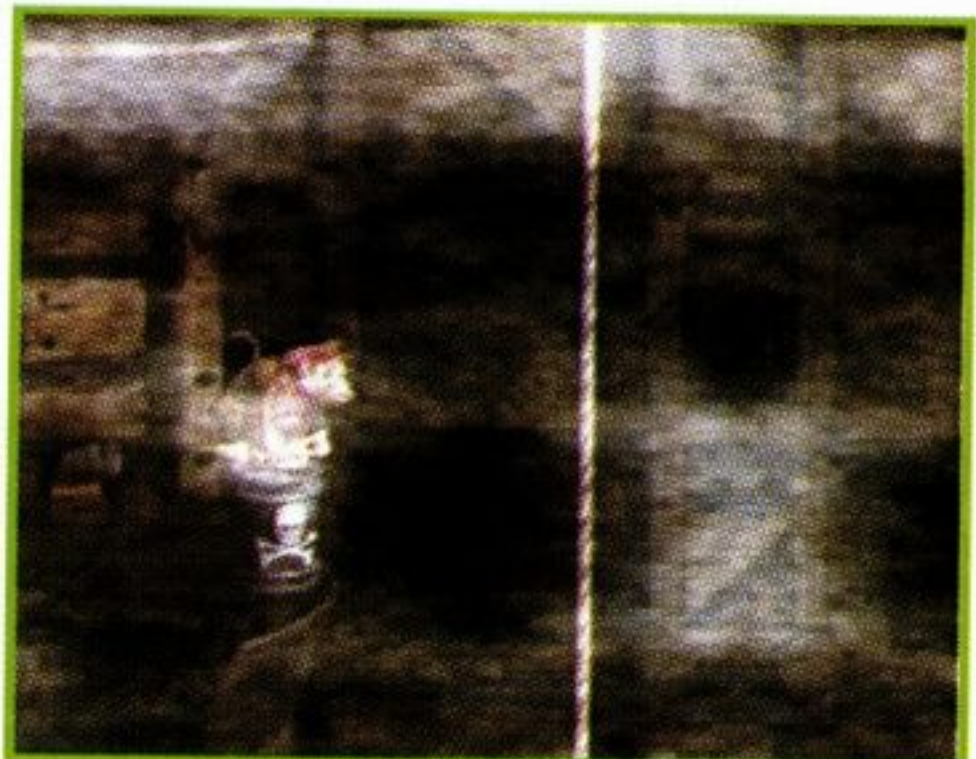
루피 라이트 (Loopy Lights)

게임이 시작된 후 두번째 온.오프 베럴옆에 떨어지는 곳이 있는데 바로 여기가 첫번째 비밀방으로 가는 길이다.

두번째 비밀방을 찾기 위해선 약간 까다로운 문제가 있다.

베럴을 들고 가려고 하면 미니넥키의 코코넛 공격으로 인해 베럴이 깨지고 만다. 그러므로 베럴을 들기전에 미니넥키를 먼저 없애자. 그리고 그것을 들고 앞으로 가서 사진에 나온 벽에 그대로 꽝!!

바로 이곳이다. 이곳에서 밑으로 떨어지자

미니 넥키의 밑에 있는 베럴을 들고 앞으로 이동하자

바로 이곳이다.
이 벽에 베럴을 던지면 비밀방이 생긴다

플랫폼 스텝 (Platform Perils)

처음부터 등장하는 갈색의 크루샤는 시범용으로 나온 듯하다.

처음부터 베럴로 공격해서 없애지 말고 어떤 공격이던 지 마구 사용해 보아라. 그리고 녀석을 죽이고 판넬위로 올라가서 판넬을 먼저 보낸 후 제자리 점프를 하자.

그러면 출발점 밑에 있었던 오토매틱캐논으로 들어갈 수 있다.

베럴을 들고 굴리면 앞에 있는 갈색 크루샤를 없앨 수 있다

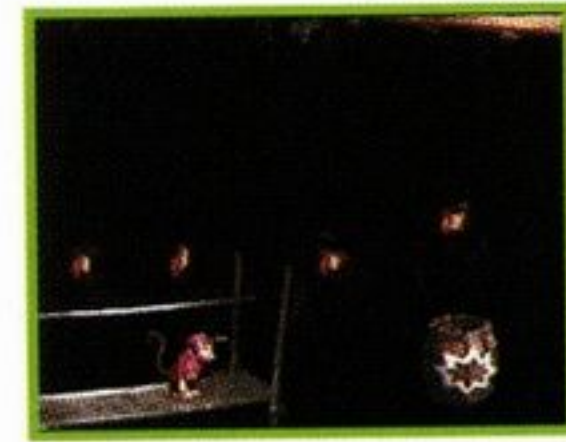
이곳에서 점프하여 밑으로 떨어진다

이곳에 나오는 징거는 보통 점프만으로는 절대 피해갈 수 없다. 여기서는 동키의 롤링어택 후 점프하거나 디디의 덤블링 후에 점프해야지만 살아날 수 있다.

이 밑에는 숨겨진 비밀 스테이지가 있다.

이것을 찾는 순간 당신은 100% 클리어의 재미를 느끼고 감동할 것이다.

다시한번 디디의 빠른 동작으로 덤블링!

판넬이 떨어질 때까지 기다리자

아니 이런 곳에 비밀방이...

라스트 보스 킹 케이룰

킹 케이룰은 동키의 바나나를 훔쳐간 장본인으로 바나나를 훔쳐 배를 이용해서 해외 도피를 하려 했다. 하지만 이제는 동키가 이곳까지 왔으니 배안에서 동키와 1 대 1로 결투를 해야한다. 킹 케이룰은 머리에 쓰고 있는 왕관을 던지면서 공격을 하기도 하고 대포알을 이용해서 공격을 하기도 한다. 그리고 마지막에는 점프를 하면서 공격을 하는데 공격포인트는 다른 보스들과 마찬가지로 머리이다.

왕관을 던지면서 공격하는 킹케이룰

왕관 공격이 끝난 후 한번씩 피할 때마다 점프가 한 번씩 늘어난다

특종입수!

탄생! 천리안 속의 「게임챔프」

또 하나의 「게임챔프」 선언

컴퓨터 통신을 통해 각종 정보를 접하는 유저가 늘어감에 따라 챔프에서도 통신을 통해 게임정보를 제공하게 되었습니다.

천리안 탑 메뉴에서 10. 취미/오락/연예/온라인철학관을 선택하시면 34번 게임챔프로 들어갈 수 있습니다. 탑메뉴에서 바로 'GO CHAMP'를 입력하셔도 됩니다.

제공되는 내용은

1. 게임챔프 과월호 기사 및 매일 챔프로 들어오는 게임 관련 신정보
2. 챔프 기획팀이 별도로 천리안 통신 이용자만을 위해 자체 작성하는 기사
3. 챔프에 제공되는 정보 중 지면 한계로 부족한 내용 (IBM-PC 미국 정보나 애니메이션 정보)
4. 데모버전용 IBM-PC 게임
5. 이용자끼리 대화가 가능한 '온라인 대화방'
6. 모르는 게임 문의를 게시판에 올려 도움을 받을 수 있는 코너 등이 다양하게 마련되어 있습니다.

이용 방법

자신의 컴퓨터에 모뎀을 설치한다

모뎀 설치부터 이용까지 초보자들은 너무 어려운 과제이다. 자세한 사항은 통신을 이용하는 친구에게 물어보거나 그래도 잘 되지 않을 때는 챔프로 전화를 해서 문의해 주십시오.

(702-3214/이준혁)

천리안에 들어가 신규 가입을 한다

회원ID와 비밀번호는 자신이 결정한 후 항상 기억해 두어야 한다.

그러면 아래와 같이 천리안 탑 메뉴가 등장한다.

-천리안은 01420으로-	-국제전화는 002로-
천리안 (TOP)	11. 증권/금융/보험/부동산
1. 천리안 토픽	12. 기업/무역/세무/물가/인물
2. 전자우편/FAX	13. 과학/기술/규격/법률/상표
3. 동호회	14. 여행/문화/가정/의학
4. 게시판/알뜰시장	15. 기업홍보광장
5. 대화/토론	16. 방송/컴퓨터문단/독자투고
6. 공개자료실	17. 그림정보/만화/동화
7. 뉴스/날씨/스포츠	18. 공공/지역/농수산/이산가족
8. 교육/문헌/취업	19. 소비자보호/상담
9. 주문/예약/홈뱅킹	20. 국민의 소리
10. 취미/오락/연예/온라인 철학관	21. 해외서비스연결
99. 천리안 길잡이	500. 인터넷 접속
220. 정보소재찾기	600. 총무처 행정종합정보망
300. 연말연시 사은대잔치	700. KBS 특별캠페인 "사랑의 가족"

도움말(H) 직접이동(GO)
재접속(LOG) 종료(X, BYE)

선택 10

취미/오락/연예/온라인철학관(TASTE/ENT/STAR/FORTUNE)

[천리안과 게임을…]	[온라인게임]	[연예]
1. 스크램블	21. 온라인 바둑코너	51. 각종 연예가 뉴스
2. 오 목	22. 그림장기대국	52. 비디오/영상
3. 오델로	23. 쥬라기공원	53. 인기스타 팬클럽
4. 영어단어맞추기	24. 시간 여행자	54. 스타랜드(연예/문화
5. 야구(숫자맞추기)	[온라인 모뎀게임]	55. 팝연예정보
6. 숫자판 맞추기	31. 대통령만들기	56. 베스트 10
7. 타자 연습/게임	32. 당구게임	57. 베스트 멀티미디어쇼
8. 영어단어/숙어 학습게임	33. 배틀 TETRIS 게임	58. 스크린
[다른회원과 게임을…]	34. 게임챔프(잡지)	59. 모델/패션 정보
11. 대화오락	[만화/퀴즈]	[온라인 철학관]
12. POP 대화오락실로.	41. 만화왕국	61. 생체리듬
13. 게임을 이용하기전에	42. 퀴즈박사…	62. 오늘의 운세
	43. 퀴즈의 천국	63. 운세풀이
		64. 혈액형 진단
		65. 사주박사
		66. 무진점성술

* 61, 62, 63, 64번 정보 이용료는 분당 30원입니다.

초기메뉴(T) 상위메뉴(M)
직접이동(GO) 도움말(H)
접속종료(X,BYE) 기타(Z)

선택 34

게임 챔프 (CHAMP)	(주)제우미디어(02-702-3211)
[이달의 게임챔프]	[이용자와 함께]
1. 이달의 게임차트	@11. 공지사항
2. 게임 정보국♣	@12. 게임챔프에게
3. 특별 정보게임	@13. 자유 게시판
4. NEW SOFT & 게임공략	@14. 사고 팔고
5. 게임 묘수	@15. 온라인 대화방
6. 게임 저널	[게임 자료실]
7. 멀티미디어 게임머신	#21. 게임챔프 자료실
8. 애니비젼	[KEYWORD 검색]
9. IBM-PC 게임♣	77. 키워드 검색

♣표시는 사진정보도 제공.
* 이 정보의 이용료는 분당 50원입니다.
(단, '#'표시는 30원, '@'표시는 15원)

초기메뉴(T) 상위메뉴(M) 직접이동(GO) 도움말(H) 접속종료(X,BYE) 기타(Z)

선택 1

게임챔프 초기메뉴에서 자신이 얻고 싶은 정보 코너의 수자를 입력하면 OK
만약 1번 이달의 게임차트 코너를 보면

게임챔프(CHAMP)	(주)제우미디어(02-702-3211)
이달의 게임차트	
[국내]	[국외]
1. 독자인기순위	11. 일본인기순위
2. 구매희망순위	12. 미국인기순위
3. 슈퍼컴보이	13. 패밀리/휴대용게임기
4. 슈퍼알라딘보이	14. 슈퍼컴보이
5. PC엔진	15. 슈퍼알라딘보이
	16. PC엔진

다시 세분화된 인기 순위차트를 이용할 수 있습니다.

* 천리안 탑 메뉴에서 'GO CHAMP'도 가능

챔프독자 확성기

챔프독자확성기는 챔프독자들의 따스한 사연을 전달하는 코너입니다. 또 이 코너는 독자들의 고민이나 주변에서 느낀 점 등을 본지 기자들이 머리를 맞대고 풀어보려고 노력하는 코너이며, 게임을 좋아하는 자녀를 가지신 부모님들도 모두 함께 보는 코너입니다. 이 코너의 특징은 추운 겨울에도 훈훈함을 느낀다는 점입니다. 독자들의 고민이나 따스한 사연을 부탁드립니다. 정성 껏 여러가지 사연을 전달하고 답해드리겠습니다.

제 물건 좀 돌려주세요

저는 얼마전 학교에서 잠깐 자리를 비운 사이 미니컴보이와 팩을 잃어버렸습니다.

난생처음 이렇게 값어치 큰 물건을 도둑 맞았기에 말문이 막혀 버렸습니다.

그토록 아끼고 사랑하던 미니컴보이를 도둑맞다니…

저는 수업시간에도 미니컴보이에 대한 그리움으로 가득차 있습니다. 그러나 케이스만은 잘 보관하고 있겠습니다. 언젠가 훔쳐간 아이가 뉘우치고 다시 돌려줄 것이라고 믿으며.. 저좀 위로해 주세요.

- 경기도 안양에서 준욱 -

안타깝군요. 그토록 아끼던 물건을 잃어버리다니… 준욱군의 물건을 누군가 잠깐 재미있다고 생각해 빌려갔을 거예요. 준욱군! 준욱군이 앞으로 성장하는 동안 더 많은 물건을 또 잃어버릴거예요. 그러나 반면 그만큼 줍거나 선물받기도 할 거예요. 오래 세상을 산 할아버지들의 말을 빌리면 "세상 한평생을 살아가면서 잃어버린 금액만큼 또 얻거나 줍게되어 뒤돌아 생각해보면 쌤쌤"이라고 해요. 그러니 세상을 크게 보고 또 더 좋은 물건을 얻을 때가 있을 것이라고 생각하세요. 반드시 세상은 공평하답니다.

혹, 준욱군의 물건을 빌려가신 분이 이 글을 보고있다면 제자리에 가져다 놓았으면 더욱 좋겠네요. 주운 물건만큼 언젠가 잃어버린답니다.

SFC게임기 꼭 갖고 싶어요

저는 제작년 이맘때부터 게임챔프를 보아온 독자입니다. 그런데 전 현재 패밀리를 가지고 있는데 오래전부터 16비트게임기를 꼭 가지고 싶었습니다. 그래서 게임챔프의 16비트 게임기를 탈수있는 코너에 몇번이나 응모해 보았지만 아직 걸리지 못했습니다.

부모님께 부탁도 해보았지만 야단만 맞았습니다. SFC가 꼭 가지고 싶은데… 좋은 방법이 없을까요? 정 없으면 답장이라도 주세요. 아저씨들과의 추억으로 남기게요…

- 서울 등촌 2동 민철 -

민철군이 16비트 게임기를 꼭 가지고 싶다는 마음 백번 이해 갑니다.

SFC게임기를 가지려고 여러번 챔프의 각종 코너에 응모했는데 한번도 걸리지 못했다니 더욱 저희 마음이 아프군요. 하지만 그렇다고 민철군을 기억했다가 뽑아줄 수는 없답니다. 계속 여러 코너에 응모해보시고 다른 방법을 한번 제안해 볼께요.

세상에 어느 부모님도 자식이 가지고 싶어하는 것을 안 사주시면서 마음이 편한 부모는 없답니다. 또 자식이 공부를 잘해서 훌륭한 사람이 되었으면 하는 것이 모든 부모님의 공통된 바램입니다. 따라서 부모님이 16비트 게임기를 사주시지 않는 까닭은 첫번째 민철군이 16비트게임기를 가지게 되면 8비트 게임기를 가졌을 때 보다 공부를 더 소홀히 하게 될 것이라는 판단 때문이지요. 또 SFC의 소비자 가격은 20만원 가까이 해 어른들에게도 결코 싼 가격이 아니랍니다. 따라서 '그 비싼 게임기를 사주어야 겠다'는 생각이 들게끔 부모님의 마음을 움직여야 하는데, 가장 좋은 방법은 민철군이 공부를 통해 반에서 상위점수를 얻어 내겠다고 부모님과 약속하고 그 대가로 게임기를 얻는 것입니다. 물론 게임기를 얻은 후에도 결코 성적이 떨어지지 않겠다는 약속을 하고요. 또 다른 방법은 민철군이 한푼 두푼 용돈이나 세배돈을 모아 게임기를 사는 방법인데 그냥 일방적으로 어른들께 용돈을 받으려 하지말고 뭔가 부모님이 기뻐할 - '우리 자식이 저런 일로 나를 도와줄 때가 있나? 키워놓은 보람이 있군!' 하는 느낌이 들도록 - 심부름, 집안청소일 등을 하고 용돈을 모으는 방법입니다. 물론 부모님과 본인의 생각을 먼저 솔직히 말하고 협조를 구해야 겠지요.

세상의 부모님 마음은 공통된 것입니다. 떼를 쓰는 것이 아닌 부모님과 단둘이 진진하게 「대화」해 보십시요. 자식이 대견해 보일 때 부모님은 협조해 주실 것입니다.

이외에도 독자들의 애틋한 사연과 챔프의 개선점 등을 지적한 많은 편지들이 있었으나 지면관계상 싣지 못하게된 점 죄송스럽게 생각합니다. 사연을 보내주신 독자분들의 깊은 양해있으시길 바라며 다음호부터는 상황에 따라 2페이지로 지면을 늘려 좀 더 독자들의 사연을 수록토록 하겠습니다. 아울러 지면에 수록되지는 않았으나 편지로 보내온 사연중 꼭 답장을 요하는 내용은 저희가 개별적으로 최대한 답장을 보내도록 노력하겠습니다. 많은 참여 바랍니다.

사연을 보내주실분은 **서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「독자확성기 담당자 앞」**으로 엽서나 편지를 보내주세요.

신·작·발·매·정·보

새해에도 게임챔프의 신작발매 정보는 다양한 게이머의 기호에 맞는 게임을 신속하게 전해드리는 충실한 길잡이가 되겠습니다.
16BIT 게임기의 소프트웨어와 한층 가까이 다가온 차세대기 슈퍼 32X의 소프트웨어, 서서히 그 모습을 감추고 있는 미니게임기 소프트웨어까지 총망라한 다채로운 정보의 세계로 떠나볼까요?!

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.
★ : 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

SFC 슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	95년 1월 발매소프트		
1/3	울트라 베이스볼	컬처브레인	9,980엔
★ 1/3	X맨	캡 콤	9,980엔
1/3	팩인 타임	남 코	7,900엔
1/3	고바야시 명인의 대모험2	허드슨	9,500엔
1/3	슈퍼 차이니스화이터	컬처브레인	9,800엔
1/3	요기 베어	마지팩트	8,800엔
1/3	폰카즈 헐리우드 대작전	캡 콤	8,500엔
1/13	갤럭시 워즈	이매지니아	5,980엔
1/13	퍼즐보블	타이토	6,800엔
★ 1/27	울버린	어클레임 저팬	10,900엔
1/27	슈퍼 아메리칸 풋볼	자레코	9,980엔
1/하순	톰과 제리2	알트론	9,900엔
1/하순	체스마스터	알트론	9,800엔
1/하순	타임캅	빅터 엔터테인먼트	9,800엔
1/예정	스톤 프로텍터즈	켐 코	9,800엔
	95년 2월 발매소프트		
2/3	제독의 결단	고에이	14,800엔
2/10	아이언 커멘드	포 포	9,800엔
★ 2/24	프론트 미션	스퀘어	11,400엔
2/하순	비룡의 권 프로	컬처브레인	미 정
2/하순	타프 메모리즈	벡 크	11,600엔
2/예정	심리게임 2	비지트	8,800엔
2/예정	슈퍼 드리프트 아우트	비스코	미 정
2/예정	클래식 로드 2	빅터 엔터테인먼트	12,800엔
★ 2/예정	위저드리 6	아스키	12,800엔
★ 2/예정	스타폭스 2	닌텐도	미 정
★ 2/예정	알버트 오디세이 외전	선소프트	9,980엔
★ 2/예정	화이터즈 히스토리	데이타이스트	미 정
2/예정	G.O.D	이메지니아	9,980엔
2/예정	다비스타리온 3	아스키	12,800엔
★ 2/예정	실황 파워풀 프로야구 2	코나미	9,980엔
2/예정	잠스	캐롯체리어 저팬	7,800엔
★ 2/예정	에스트폴리스전기 2	타이토	9,980엔
★ 2/예정	마신전생 2	아트라스	11,800엔
2/예정	슈퍼 에어다이버 2	아스믹	9,800엔
	3월 발매소프트		
3/3	매지컬 포픈	팩 인 비디오	9,800엔
★ 3/11	크로노 트리거	스퀘어	11,400엔
3/하순	라스트 바이블 3	아트라스	10,800엔
3/하순	슈퍼 핀볼 2	멜덱	9,800엔
3/예정	스페이스 프론티어	고에이	미 정
★ 3/예정	그랜 히스토리아	반프레스토	11,400엔
★ 3/예정	제 4차 슈퍼로보트 대전	반프레스토	12,800엔
3/예정	모노폴리게임 2	토 미	11,500엔
3/예정	라이트 환타지 2	톰킨하우스	9,900엔
3/예정	슈퍼 봄브리스	비비에스	7,500엔
3/예정	P맨	켐 코	9,200엔
★ 3/예정	메탈맥스 리턴즈	데이타 이스트	10,800엔
3/예정	스타 게이트	어클레임 저팬	10,900엔
3/예정	스파이더맨	에폭사	9,800엔
★ 3/예정	화이팅 폴리곤	닌텐도	9,800엔
3/예정	의경전설	아스키	9,800엔
3/예정	라스트숏	토 미	9,500엔
★ 3/예정	이스 5	일본 팔콤	9,800엔
★ 3/예정	록맨 7	캡 콤	9,800엔
3/예정	캡틴 커멘드	캡 콤	9,800엔
★ 3/예정	드래곤볼Z초오공전	반다이	10,800엔
3/예정	신SD전국전	패크	미 정
3/예정	감벽의 함대	엔 젤	10,800엔
	발매 미정 소프트		
★	떠돌이 시렌	춘소프트	미 정
	택티컬 사커	일렉트로닉아츠 빅터	9,980엔
	테일 환타지아	남 코	미 정
	사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
	타임 트랙스	알트론	9,500엔
	로마 홍망사	마이크로네트	미 정
	마사카리 전설	톰킨 하우스	미 정
	위 아 백	알트론	미 정
★	드래곤 퀘스트 6	에닉스	미 정
	마이트 앤 매직 외전	로 직	미 정
	데몰리션 맨	버진게임	9,800엔
★	듀얼오브 II	아이맥스	10,800엔
	세라자드 전설	컬처브레인	미 정
	타이거 마스크	코나미	9,800엔
	NBA쇼타임	일렉트로닉 아츠	9,800엔
	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
	크레이 화이터	타이토	미 정
★	택틱스 오거	퀘스트	미 정
	타임슬립	빅 동해	8,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔
	배틀로보트 열전	반프레스토	9,500엔
	비룡의 권 컬렉션 123	컬처브레인	미 정
	톨킨의 반지 이야기	로 직	미 정
	리틀 마스터	덕간 인터미디어	미 정
★	루인 암	반다이	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
	파워 슬라이드	코코너츠 저팬	미 정
	프린세스 미네르바	빅동해	미 정
	브레히스토릭	켐 코	미 정
	위닝쟈키	남 코	미 정
	에너지 브레이커	타이토	미 정
	파워 슬라이드(가칭)	코코너츠 저팬	미 정
	영 메린	버진게임	9,800엔
	마천전설	타카라	미 정
	풀 파워	코코너츠 저팬	미 정
	위닝 포스트 2	코에이	미 정
	비스트 & 블레이드	B.P.S	미 정
	퍼즐보블	타이토	미 정
	돈	타이토	미 정
	유유백서 -특별편-	남 코	미 정
	슈퍼 패미스타4	남 코	미 정
★	에메랄드 드래곤	미디어 워크	미 정

발매일	게임명	회사명	가 격
	TV애니메 슬램덩크2	반다이	미 정
	베루느월드	반프레스토	미 정
	패트롤 로보트 열전	반프레스토	미 정
	레나스 2	아스믹	미 정
	비스트 앤 브레드	비비에스	미 정
★	구약 여신전생	아트라스	미 정
	미니 컴보이		
	1월 발매소프트		
1/3	팩인 타임	남 코	3,800엔
1/13	슈퍼 차이니스랜드	컬처브레인	4,200엔
1/27	파치로스 필승가이드GB	마지팩트	4,500엔
	2월 발매소프트		
2/하순	SD비룡의 권 외전	컬처브레인	4,500엔
2/예정	배틀 크래쉬	반프레스토	3,980엔
★ 2/예정	열투 월드히어로3 제트	타카라	4,660엔
	3월 발매소프트		
3/예정	별의 카비 2	닌텐도	3,900엔
3/예정	스타 게이트	어클레임 저팬	3,900엔
3/예정	알프레드 치킨	선소프트	4,300엔
	발매일 미정 소프트		
	줄	인포컴	3,900엔
	스타포스	마이크로 월드	4,200엔
	메트로 패닉	일본물산	미 정
	TV슬램덩크 2	반다이	미 정
	철도왕	데비 소프트	3,500엔

1995년은 롤플레잉의 해!

1994년은 한국 게임 업계는 한마디로 썰렁했던 한 해였다. 「화이널 환타지VI」를 제외하면 눈에 띄는 대작들이 없었고, 차세대기 열풍에 밀려 16비트 게임 제작자들이 주춤했었다. 그러나 1995년은 뭔가 보여줄 것같은 행복한 예감이 든다. 스퀘어사의 「크로노 트리거」, 「프론트 미션」, 톨네코의 대모험 제 2탄인 「떠돌이 시렌」, 에닉스의 「드래곤 퀘스트VI」 등 이름만 들어도 명작같은 게임들이 1995년 슈퍼컴보이 유저들의 마음을 들뜨게 하고 있다.

MD 수퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	1월 발매소프트		
1/20	드래곤 슬레이어	세 가	8,800엔
★ 1/27	울버린	어클레임 저팬	7,800엔
同 1/예정	신창세기 라그나센티	세가/삼성전자(한글화)	미 정
	2월 발매소프트		
2/예정	NBA잼 토너먼트 에디션	어클레임 저팬	미 정
2/예정	리스터 더 슈팅스타	세 가	미 정
2/예정	에일리언 솔저	세 가	미 정
	3월 발매소프트		
★ 3/예정	서징오라	세 가	미 정
3/예정	스타 게이트	어클레임 저팬	7,800엔
	발매일 미정 소프트		
★	라이트 크루세이더	세 가	미 정
	TV애니메 슬램덩크	반다이	8,800엔
	줄의 꿈 모험	인포컴	8,800엔
	데몰리션 맨	버진게임	8,900엔
	몬스터 트랙	어클레임 저팬	미 정
	롤링선더 3	남 코	미 정
	침묵의 함대	세 가	미 정
	멀티플레이야구	세 가	미 정
	에일리언 3	빅 동해	미 정
	CD-알라딘보이		
	1월 발매소프트		
★ 1/예정	사무라이 스피리츠	빅터 엔터테인먼트	미 정
★ 1/예정	아랑전설 스페셜	빅터 엔터테인먼트	미 정

발매일	게임명	회사명	가 격
1/예정	대봉신전	빅터 엔터테인먼트	미 정
	3월 발매소프트		
3/예정	프라이즈 화이터	세 가	미 정
3/예정	더블 스위치	세 가	미 정
	발매 미정 소프트		
	포프랜드	슐드웨이브	7,800엔
	프레젠스 노스탈지아 2	슐드웨이브	미 정
	슈퍼 브랑디슈	세 가	미 정
	죠 몬타나 풋볼	세 가	미 정
	듄	버진 게임	7,800엔
	쉐도우런	세 가	미 정
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	이스 4	세 가	미 정
	에코 스페셜	세 가	미 정
	인디존스 아틀란티스	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
	슈퍼 32-X		
	1월 발매소프트		
★ 12/3	스타워즈 아케이드	세 가	8,800엔
★ 12/3	둠	세 가	7,800엔
12/3	스페이스 해리어	세 가	4,980엔
★ 12/16	버철 레이싱 디럭스	세 가	8,800엔
12/예정	캅스 킬러	어클레임 저팬	미 정
12/예정	슬램 시티	어클레임 저팬	미 정
12/예정	슈프림 워리어	어클레임 저팬	미 정
	1월 발매소프트		
★ 1/예정	애프터 버너 컴플리트	세 가	4,980엔
1/예정	사이버 브롤	세 가	7,800엔
	2월 발매소프트		
★ 2/예정	메탈 헤드	세 가	미 정
2/예정	스텔라 어설트	세 가	미 정
	3월 발매소프트		
3/예정	템포	세 가	미 정
3/예정	마더 베이스	세 가	미 정
	발매일 미정 소프트		
	슈퍼 모터크로스	세 가	미 정
	슈퍼 아우트버너	세 가	미 정
	화랜 화이트CD	세 가	미 정

수퍼 알라딘보이, 한글화를 통한 세계화 !

삼성전자의 한글화 게임 제 1탄인 「스토리 오브 도어」가 수퍼 알라딘보이 유저들의 겨울방학을 즐겁게 만들어 주고 있는 지금, 세가사의 액션 롤플레잉 게임인 「신창세기 라그나센티」가 드디어 한글화가 완성되었다는 기쁜 소식이 또다시 게이머들을 흥분케 한다. 또한 SgSg(삼성 소프트웨어 그룹)의 하나인 하이콤에서 개발한 「파워볼」이 드디어 완성되었다는 멋진 뉴스도 전해지고 있다. 1995년에는 더욱 활발한 개발을 통해 세계로 도약할 수 있기를 기대해 본다.

PC엔진 PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가 격
	1월 발매소프트		
1/20	메탈엔젤2	팩인 비디오	8,900엔
1/예정	프린세스 메이커 1	NEC홈 일렉트로닉스	8,800엔
	2월 발매소프트		
2/하순	애 초형귀	메사이아	8,900엔
	3월 발매소프트		
3/예정	프린세스 메이커 2	NEC 홈 일렉트로닉스	8,800엔
	발매일 미정 소프트		
	스페이스 환타지존	NEC 애비뉴	4,800엔
	임페리얼 포스	슐드웨이브	7,800엔
	마도물어 1	NEC 애비뉴	미 정
	미사일 화이터	NEC홈 일렉트로닉스	미 정
★	천외마경 3	허드슨	미 정
★	바람의 전설 제너두	일본 팔콤	미 정

신세대 게임챔프

1995. 2

통권 27호

발행 겸 편집인/서인석
편집장/조신
부편집장/강준완
챔프팀
팀장/송동석
우종민, 이범선, 이원화, 권진홍, 이관희
객원기자/김종철, 고윤오, 채범전
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
부팀장/이상엽
전부이, 이준혁
미술팀
팀장/이동백
이은실, 김대연, 권상문, 양연이
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종연
박만기
관리팀
팀장/강낙성
이미자, 성은숙
출판팀
팀장/김이금
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재중
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
값/4,500원
1년 정기구독료/50,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

서울역
용산경찰서
성분도원
남영역
게임챔프■
(지산빌딩 3층)
용산역

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅢ, RPG환상사전, '93슈퍼컴보이 올게임카탈로그, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 호소카와의 내일은 없습니다, 지미카터의 평화를 위하여, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 ₩50,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

■ 알림

• 책값 인상 최대한 억제해보겠습니다!

게임챔프는 지난해 하반기부터 수차례 계속된 제지업계의 종이값 인상에따라 95년도부터 부득이 책값을 인상하려 했으나 광고주들의 광고게재 협조로 인하여 당분간은 책값을 인상하지 않기로 하였습니다. 독자들이 게임챔프를 아껴준 덕분에 챔프가 국내 게임지들 가운데 최고의 발행부수, 최고의 판매부수를 달성하고 있다는 것을 광고주들이 알고 광고요청이 몰림에 따라 가격인상은 보류키로 하는 결정이 가능하게 된 것입니다.
저희 게임챔프를 변함없이 아껴 주시는 독자 여러분!그에 보답하기 위해 저희는 앞으로 몇차례 더 있을 제지업계의 종이값 인상에도 흔들림 없이 광고주들의 도움으로 책값은 변함없도록 최대한노력해보겠습니다.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역	
강남영동사	554-3784
강동도서	471-2044
강서중앙	644-3230
구로대명사	802-7199
도봉샘터사	983-3900
동대문지산	245-3686
명언사	713-2177
서초동아	534-4280
송파강화사	416-5101
수송사	272-0803
성동신진	466-3395
신진컴퓨터서적	714-7942
광명 광명사	809-4594
영등포광신사	688-2614
관악영우사	816-1788
서대문샘터	337-7836
종로한일	737-3491
경기지역	
인천영풍사	032-884-0801
인천중앙도서	032-527-9350
부천하나	032-663-6467
성남한성도서	0342-706-0234
수원대교서적	0331-253-6350
대일총판	0344-977-4428

안산문일서적	0345-82-2572
안양성심사	0343-85-2984
의정부회룡도서	0351-876-6304
평택경기문고	0333-656-5001
부산지역	
부산지성사	051-466-6286
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-866-0850
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산현대사	051-467-8011
경북지역	
경주동화서적	0561-772-4108
구미청운서점	0546-461-7824
김천꽃동산	0547-434-5897
대구(동구)영남도서	053-423-9193
대구(서구)해문도서	053-421-8958
상주제일	0582-535-2377
안동종로	0571-53-7575
영주대한	0572-32-8597
점촌동명	0581-555-3547
포항예지서점	0562-73-4870
경남지역	
마산태영사	0551-3-5139
울산중앙	0522-73-7220

진주샘터	0591-55-3991
충무동아일보	0557-43-5785
충북지역	
제천경북	0443-2-816
청주샘터서적	0431-55-0264
충주문학사	0441-847-2819
충남지역	
논산보문서점	0461-2-2793
대전청림사	042-632-6799
천안화성서적	0417-551-3073
강원지역	
강릉영동서적	0371-645-3361
삼척영동사	0397-72-4959
속초동아	0392-32-1555
원주남부서적	0371-761-1311
춘천경복서점	0361-241-2015
전남지역	
광주(서구)호남	062-227-3436
순천일광서점	0661-52-4414
여수대양서적	0662-62-2111
전북, 제주지역	
이리대룡서적	0653-52-3334
전주세림	0652-82-9884
제주광장서점	064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942

1995년 1월 5일 발행 월간 통권 27호 1992년 등록 라-5780 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호 140-111